

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Komunikasi Massa

Informasi pada jaman modern sekarang ini mudah didapatkan melalui penggunaan media massa. Media massa melakukan komunikasi dengan khalayaknya dengan cara memberikan informasi yang serentak. Komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa modern, yang meliputi surat kabar yang mempunyai sirkulasi yang luas, siaran radio dan televisi yang ditujukan kepada umum, dan film yang dipertunjukkan di gedung bioskop (Effendy , 1993 : 79). Komunikasi massa menyebarkan informasi, gagasan dan sikap yang beragam dalam jumlah yang banyak dengan menggunakan media.

Pakar komunikasi yang lain mendefinisikan komunikasi massa dengan lebih terperinci karakteristiknya. Menurut Severin, komunikasi massa merupakan penggunaan saluran (media) dalam proses menghubungkan komunikator dengan kominikan secara missal, berjumlah sangat banyak, bertempat tinggal yang jauh, heterogen dan menimbulkan efek-efek tertentu (Bungin , 2006 : 72). Hal ini membuktikan media massa seperti siaran radio mampu mempengaruhi khalayak, menyalurkan informasi bagi masyarakat dan menjangkau banyak orang. Namun beberapa orang tidak hanya menggunakan media seperti radio sebagai media informasi saja tetapi juga sebagai media hiburan dan hanya mengisi waktu.

Menurut Effendy (1993 : 81-83), dalam komunikasi massa juga terdapat karakteristik komunikasi massa antara lain :

1. Komunikasi Massa bersifat umum, dimana pesan komunikasi yang disampaikan melalui media massa adalah terbuka untuk semua orang.
2. Komunikasi massa bersifat heterogen, dimana komunikannya adalah sejumlah orang yang disatukan oleh suatu minat yang sama yang mempunyai bentuk tingkah laku yang sama dan terbuka bagi pengaktifan tujuan yang sama, walau demikian orang-orang yang tersangkut tadi tidak saling mengenal, berinteraksi secara terbatas dan tidak terorganisir.
3. Media massa menimbulkan keserempakan. Maksudnya adalah keserempakan kontak dengan sejumlah besar penduduk dalam jarak yang jauh dengan komunikator dan penduduk tersebut satu sama lain dalam keadaan terpisah.
4. hubungan komunikator dengan komunikan bersifat nonpribadi, yaitu komunikan yang anonym dicapai oleh orang-orang yang dikenal hanya dalam perannya yang bersifat umum sebagai komunikator.

2.1.2. Surat Kabar (Koran) Sebagai Media Komunikasi Massa

Media massa merupakan institusi sosial baru, yang berkaitan dengan produksi dan distribusi pengetahuan dalam pengertian luas. Media massa mempunyai sejumlah ciri-ciri yang menonjol, di antaranya adalah penggunaan teknologi yang relatif maju untuk produksi (massal dan penyebaran pesan); mempunyai organisasi sistematis dan aturan-aturan sosial untuk pekerjaan ini; dan

pesan mengarah pada audiens (yang tidak dikenal pengirim pesan) dalam jumlah besar, dan audiens itu sendiri bebas untuk menerima atau menolak pesan itu. (Kuper, 2002 : 625)

Pers mempunyai dua pengertian, yakni pers dalam arti sempit dan pers dalam arti luas. Pers dalam arti sempit adalah media massa cetak, seperti surat kabar (koran), majalah mingguan, tabloid, dan sebagainya. Sedangkan pers dalam arti luas meliputi media massa elektronik, antara lain siaran radio dan siaran televisi, sebagai media yang menyiarkan karya jurnalistik kepada khalayak.

Pada umumnya media massa mempunyai dampak utama yang signifikan. Media memberi kita begitu banyak informasi mengenai lingkungan terdekat kita maupun lingkungan yang lebih jauh, media mempengaruhi kebiasaan konsumsi kita, media memberikan model dan contoh (positif atau negatif) yang mengarahkan perkembangan dan perilaku kita dalam melakukan relaksasi, media menolong kita untuk berinteraksi secara lebih efektif dengan kelompok sosial dan lingkungan kita. Pada tingkat yang lain, adalah juga jelas bahwa media massa sekarang mendorong dan mempengaruhi fungsi institusi-institusi sosial yang menonjol, seperti dalam bidang politik, pemerintah, sistem keadilan, dan bisnis.

Surat kabar (koran) sebagai media massa tidak melepaskan konsekuensinya sebagai alat yang ampuh untuk menyebarkan informasi, edukasi, dan budaya. Dari media kita bisa tahu mengenai apa yang wajar atau disetujui, apa itu salah atau benar, apa yang mesti diharapkan sebagai individu, kelompok, atau kelas, dan bagaimana kita seharusnya memandang kelompok atau bangsa lain. Lepas dari kenyataan bahwa sifat dan daya tarik media mempunyai dampak

terhadap masyarakat, adalah tidak mungkin untuk meragukan adanya ketergantungan yang luar biasa dari individu, institusi, dan masyarakat sebagai suatu keseluruhan terhadap media massa untuk berbagai informasi dan layanan budaya.

Menurut Effendy dalam bukunya Teori dan Filsafat Komunikasi (2000 : 91), ciri-ciri surat kabar adalah sebagai berikut :

1. Publisitas

Publisitas (*publicity*) adalah penyebaran kepada publik atau khalayak, diperuntukkan bagi semua orang, bukan orang tertentu ataupun lapisan tertentu. Jika surat kabar mempunyai halaman yang banyak, isinya juga dengan sendirinya pula akan memenuhi kepentingan khalayak yang lebih banyak.

2. Periodesitas

Periodesitas (*periodicity*) ialah ciri surat kabar yang kedua. Keteraturan terbitnya surat kabar bisa satu kali satu hari, bisa dua kali sehari, dapat pula satu kali atau dua kali seminggu.

3. Universalitas

Universalitas (*universality*) adalah sebagai ciri yang ketiga. Surat kabar adalah kemestaan isinya, aneka ragam, dan dari seluruh dunia, isinya beraneka ragam hingga cocok untuk semua profesi.

4. Aktualitas

Menurut kata asalnya yang berarti “kini” dan “keadaan sebenarnya”.

Kecepatan dalam menyampaikan laporan, tanpa mengesampingkan pentingnya kebenaran berita.

Dalam literatur komunikasi dan jurnalistik ada lima fungsi utama pers yang berlaku universal. Disebut universal karena kelima fungsi tersebut dapat ditemukan di setiap negara di dunia yang menganut paham demokrasi, yaitu :

1. Informasi (*to inform*)

Fungsi yang pertama adalah menyampaikan informasi secepat-cepatnya kepada masyarakat yang seluas-luasnya. Setiap informasi yang disampaikan harus memenuhi kriteria dasar, yaitu : aktual, akurat, faktual, menarik, penting, benar, lengkap-utuh, jelas-jernih, jujur-adil, berimbang, relevan, bermanfaat, dan etis.

2. Edukasi (*to educate*)

Apapun informasinya yang disebarluaskan pers, hendaknya dalam kerangka mendidik (*to educate*). Inilah di antaranya yang membedakan pers sebagai lembaga kemasyarakatan dengan lembaga kemasyarakatan yang lain. Sebagai lembaga ekonomi, pers memang dituntut berorientasi dengan misi komersial tersebut, sama sekali tidak boleh mengurangi, apalagi meniadakan fungsi dan tanggung jawab sosial pers. Dalam istilah sekarang, pers harus mampu dan mau memerankan dirinya sebagai guru bangsa.

3. Koreksi (*to influence*)

Pers adalah pilar demokrasi keempat setelah legislatif, eksekutif, dan yudikatif. Dalam kerangka ini, kehadiran pers dimaksudkan untuk mengawasi atau mengontrol kekuasaan legislatif, eksekutif, dan yudikatif agar kekuasaan mereka tidak menjadi korup dan absolut.

4. Rekreasi (*to entertain*)

Fungsi keempat ialah menghibur. Pers harus mampu memerankan dirinya sebagai wahana rekreasi yang menyenangkan sekaligus menyehatkan bagi semua lapisan masyarakat. Artinya apapun pesan rekreatif yang disajikan, mulai dari cerita pendek sampai pada teka-teki silang dan anekdot, tidak boleh bersifat negatif apalagi deskriptif. Pers harus menjadi sahabat setia pembaca yang menyenangkan. Karena itulah berbagai sajian hiburan yang bersifat menyesatkan harus dibuang jauh-jauh dari pola pikir dan pola perilaku pers sehari-hari.

5. Mediasi (*to mediate*)

Mediasi artinya penghubung. Disebut juga sebagai fasilitator atau mediator. Setiap pers melaporkan berbagai peristiwa yang terjadi di dunia dalam lembaran-lembaran kertas yang tertata rapi dan menarik. Dengan kemampuan yang dimilikinya, pers telah menghubungkan berbagai peristiwa yang terjadi di berbagai belahan bumi dengan kita yang sedang duduk di ruang tamu atau

sedang bersantai di sofa. Karena perslah kita mengetahui aneka peristiwa lokal, nasional, regional, dan modial dalam waktu singkat dan bersamaan. Singkat, karena kita hanya memerlukan beberapa menit untuk mengetahuinya. Bersamaan, karena pada halaman yang sama, disajikan pula berita tentang peristiwa sejenis atau peristiwa lain dari tempat yang berbeda. (Sumadiria, 2005 : 32 – 35)

2.1.3. Teori *Uses and Gratification*

Model *uses and gratification* menunjukkan bahwa yang menjadi permasalahan utama bukanlah bagaimana media mengubah sikap dan perilaku khalayak, tetapi bagaimana media memenuhi kebutuhan pribadi dan social khalayak. Jadi bobotnya ialah pada khalayak yang aktif, yang sengaja menggunakan media untuk mencapai tujuan khusus. (Effendy, 1993 : 289).

Teori *uses and gratification* digambarkan Swanson sebagai *a dramatic break with effect tradition of the past*. Model ini tidak tertarik pada apa yang dilakukan media pada diri orang, tetapi ia tertarik pada apa yang dilakukan orang terhadap media. Setiap khalayak dianggap aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya. Dari hal inilah timbul istilah *uses and gratification*, penggunaan dan pemenuhan kebutuhan (Rakhmat, 2001 : 65). Dalam asumsi ini tersirat pengertian bahwa komunikasi massa berguna (*utility*), bahwa konsumsi media diarahkan oleh motif (*intentionality*); bahwa perilaku media mencerminkan kepentingan dan preferensi (*selectivity*); dan bahwa khalayak sebenarnya kepala

batu (*stubborn*). Karena penggunaan media hanyalah salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan psikologis, efek media dianggap sebagai stuasi ketika kebutuhan itu terpenuhi. (Rakhmat, 2001 : 65).

Dalam hal ini, tidak semua khalayak dianggap aktif dalam mencari atau memenuhi kebutuhan akan berita semua dengan membaca sebuah media. Ini dikarenakan khalayak aktif adalah khalayak yang memperhatikan dengan seksama media yang menjadi sumber pemenuhan kebutuhannya, dalam hal ini harian Jawapos. kalau khalayak merasa kurang puas dengan berita yang diinformasikan, tentu mereka akan memberikan semacam keberatan kepada redaksi, yang bisa disampaikan melalui surat pembaca, e-mail, bahkan telpon langsung kepada redaksi.

Berkaitan dengan pendekatan *uses and gratification* dan sifat khalayak yang aktif, Littlejohn menyatakan bahwa :

“.... pendekatan ini melihat anggota-anggota khalayak secara aktif menggunakan isi-isi media, daripada bertindak pasif terhadap media ...”
(Littlejohn, 1996 : 345)

Menurut Kart, Blumer, dan Gurrevitch teori *uses and gratification* diasumsikan bahwa :

1. Khalayak dianggap aktif, artinya sebagian penting dari penggunaan media massa diasumsikan tidak mempunyai tujuan.
2. Dalam proses komunikasi massa banyak inisiatif untuk mengaitkan pemuasan kebutuhan dengan pemilihan media terletak pada anggota khalayak.
3. Media massa harus bersaing dengan sumber-sumber lain untuk memuaskan kebutuhannya. Kebutuhan yang dipenuhi media hanyalah

bagian dari rentangan kebutuhan manusia yang lebih luas. Bagaimana kebutuhan ini terpenuhi melalui konsumsi media amat bergantung kepada perilaku khalyak yang bersangkutan.

4. Banyak tujuan pemilih media massa disimpulkan dari data yang diberikan anggota khalyak, artinya orang dianggap cukup mengerti untuk melaporkan kepentingan dan motif pada situasi-situasi tertentu.
5. Penilaian tentang arti *cultural* dari media massa harus ditangguhkan sebelum diteliti lebih dahulu orientasi khalyaknya. (Rakhmat, 2001 : 2005).

Berkaitan dengan jenis media dan isi yang dipilih, konsep khalyak aktif memiliki kaitan dengan motif dan juga berarti bahwa khalyak mempunyai kecenderungan untuk mengolah makna atas informasi yang diperoleh. Dalam hal ini pembaca majalah memilih majalah mana yang akan dibaca, yang tentunya dapat semaksimal mungkin memenuhi kebutuhan social khalyaknya demi terciptanya kepuasan.

Pendekatan *uses and gratification* menekankan riset komunikasi massa pada konsumen pesan atau komunikasi dan tidak begitu memperhatikan mengenai pesannya. Kajian yang dilakukan dalam ranah *uses and gratification* mencoba untuk menjawab pertanyaan : “ mengapa orang menggunakan media dan apa yang mereka gunakan untuk media?” (McQuail, 2002 : 388).

Pada model ini yang diteliti adalah sumber social dan psikologis dari kebutuhan yang menimbulkan harapan-harapan dari media massa atau sumber-sumber lain, yang menyebutkan perbedaan pola terpaan media (atau keterlibatan

dalam kegiatan lain), dan menghasilkan kebutuhan dan akibat-akibat lain, bahkan sering kali akibat-akibat yang tiak dikehendaki. (Rakhmat, 2001 : 65).

Pada dasarnya manusia mempunyai kebutuhan dasar. Maslow (1954) mengemukakan ada lima kebutuhan dasar (*basic needs*) secara hierarki, dan menempatkan kebutuhan akan aktualisasi diri sebagai tingkatan tertinggi. (Effendy, 1993 : 294). Lima kebutuhan dasar tersebut antara lain :

a. *Cognitive Needs* (Kebutuhan Kognitif)

Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan informasi, pengetahuan dan pemahaman mengenai lingkungan. Kebutuhan ini didasarkan pada hasrat untuk memahami dan menguasai lingkungan; juga memuaskan rasa penasaran kita dengan dorongan penyelidikan kita.

b. *Affective Needs* (Kebutuhan Afektif)

Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan pengalaman-pengalaman yang estetis, menyenangkan dan emosional.

c. *Personal Integrative Needs* (Kebutuhan Pribadi)

Kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kredibilitas, kepercayaan, stabilitas, dan status individual. Hal-hal tersebut diperoleh hasrat akan harga diri.

d. *Social Integrative Needs* (Kebutuhan Sosial)

Kebutuhang yang berkaitan dengan peneguhan kontak dengan keluarga, teman dan dunia. Hal-hal tersebut didasarkan pada hasrat untuk berafiliasi.

e. *Escapist Needs* (Kebutuhan Pelepasan)

Kebutuhan yang berkaitan dengan upaya menghindari tekanan, ketegangan, dan hasrat akan keanekaragaman.

Kebutuhan-kebutuhan (*needs*) inilah yang menyebabkan timbulnya *Gratification Sought*, motif yang mendorong individu melakukan aktifitas dengan menggunakan media tertentu. Jadi yang disebut motif adalah dorongan yang ditimbulkan dari sejumlah kebutuhan yang ingin dicapai individu dari suatu objek tertentu yang menimbulkan perilaku individu. (Rakhmat, 2001 : 216).

Pada konsep Palmgreen, kepuasan individu dalam menggunakan media massa dalam hal ini harian Jawapos, akan diketahui dengan ada tidaknya kesenjangan yang ditimbulkan antara kepuasan yang diharapkan ketika menggunakan media surat kabar dengan kepuasan yang diperoleh setelah mengkonsumsi media surat kabar khususnya harian Jawapos. Untuk mengukur konsep media yang memuaskan, peneliti menggunakan *Gratification Sought* dan *Gratification Obtained* dengan membandingkan keduanya dalam tingkat kesenjangan. Jadi kepuasan khalayak dalam suatu media tertentu diukur berdasarkan kesenjangan (*discrepancy*) antara *Gratification Sought* dan *Gratification Obtained*. Semakin kecil kesenjangannya, semakin memuaskan media tersebut. Semakin besar kesenjangannya, semakin tidak memuaskan media tersebut. (Subiakto, 2000 : 3).

2.1.4. Pengertian dan Pemahaman Motif

Motif berasal dari kata “motive” yang berarti secara obyektif merupakan dorongan dari dalam diri individu untuk menentukan pilihannya dari berbagai perilaku tertentu, sesuai dengan tujuan. Sedangkan definisi subyektif motif merupakan dasar bagi seseorang untuk bergerak, berperilaku, dan bertindak menurut tujuan atau kegiatan membangkitkan daya gerak yang terdapat pada diri sendiri agar melaksanakan tindakan tertentu dalam rangka mencapai tujuan ataupun kepuasan. (Rakhmat, 2001 : 23).

Dengan demikian motif timbul karena adanya suatu kebutuhan. Menurut Dennis McQuail dalam bukunya yang berjudul Teori Komunikasi Massa (2002 : 388), ada empat kategori motif pengkonsumsian media secara umum yaitu :

1. Motif Informasi (*Surveillance*)

Adalah berkenaan dengan kebutuhan individu akan informasi dan eksplorasi social.

2. Motif Identitas Pribadi (*Personal Identity*)

Adalah referensi diri, eksplorasi realitas, penguatan nilai, motif yang ditujukan untuk memperkuat atau menonjolkan sesuatu yang penting dalam kehidupan atau situasi khalayak yang bersangkutan.

3. Motif Integrasi dan Interaksi Sosial (*Personal Relationship*)

Adalah motif yang meliputi interaksi dan integrasi sosial, merujuk pada kelangsungan hubungan individu tersebut dengan orang lain, persahabatan, kegunaan sosial.

4. Motif Hiburan (*Diversion*)

Adalah motif yang meliputi kebutuhan untuk melepaskan diri dari rutinitas, tekanan, dan masalah; sarana pelepasan emosi; kebutuhan akan hiburan.

Disini khalayak diasumsikan sebagai individu yang aktif dan diarahkan oleh tujuan. Anggota khalayak dianggap memiliki tanggung jawab sendiri dalam mengadakan pemilihan terhadap media massa untuk mengetahui kebutuhannya, untuk memenuhi kebutuhannya, dan bagaimana cara memenuhinya. Media massa dianggap sebagai salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan individu dan individu boleh memenuhi kebutuhan mereka melalui media massa atau dengan suatu cara lain. (<http://komuikasimassa-umy.blogspot.com/2009/11/teori-komunikasi-massa-terhadap.html>).

Sedangkan menurut Purwanto (2000 : 27), ada tiga fungsi motif, yaitu :

1. Fungsi penggerak, mendorong seseorang bertindak untuk menentukan tujuannya.
2. Fungsi menentukan arah perbuatan, teknik kearah tujuan.
3. Fungsi seleksi-menyeleksi perbuatan diri seseorang, yang serasi guna mencapai tujuan itu dengan mengesampingkan perbuatan yang tidak bermanfaat.

2.1.5. Pelajar SMA Sebagai Khalayak Media

Pelajar merupakan istilah lain yang digunakan bagi peserta didik yang mengikuti pendidikan formal tingkat dasar maupun pendidikan formal tingkat menengah. Pelajar yang umumnya adalah remaja yang mengalami masa transisi

atau peralihan dari anak menuju masa dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan aspek fisik, psikis, dan psikologikal. Pelajar juga merupakan masa dimana seseorang sedang mengalami perkembangan pesat dalam aspek intelektual. Transformasi intelektual dari cara berpikir ini didapatkan melalui proses belajar yang mereka dapat dari bangku sekolah yang diajarkan oleh pendidik atau guru mereka maupun dari pengalaman mereka sehari-hari. (Dariyo, 2004 : 13-14).

Perkembangan intelektual yang terus menerus menyebabkan pelajar ini mencapai tahap berpikir secara operasional formal. Tahap ini memungkinkan pelajar berpikir secara lebih abstrak, menguji hipotesis, dan mempertimbangkan apa peluang yang ada dari pada sekedar melihat apa adanya. Kemampuan intelektual seperti ini yang membedakan pelajar dari remaja-remaja lain seusianya yang tidak menempuh pendidikan.

2.1.6. Kepuasan Khalayak

Dalam kamus umum Bahasa Indonesia (1982 : 771), kepuasan berasal dari kata “puas” (bentuk kata sifat) yang berarti “merasa senang” (lega, kenyang, dan sebagainya karena sudah merasa secukup-cukupnya atau sudah terpeuhi hasrat hatinya). Sedangkan “kepuasan” (bentuk kata benda) yang diartikan sebagai suatu perihal atau perasaan puas, kelegaan, dan sebagainya.

Factor penting yang harus diperhatikan saat ini adalah kepuasan khalayak. Jika pelanggan tidak puas, dia akan menghentikan bisnisnya. Semua upaya

dilakukan untuk mencapai mutu dan memberikan pelayanan yang unggul tidak ada artinya sama sekali jika tidak berusaha untuk memuaskan pelanggan.

Definisi kepuasan sangatlah sederhana. Seorang pelanggan merasa puas jika kebutuhannya, secara nyata atau hanya anggapan, terpenuhi atau melebihi harapannya. Lalu, bagaimana bisa mengetahui kebutuhan, keinginan, dan harapan pelanggan? Bertanya kepada pelanggan! Tepat sekali. Sangat sederhana, cukup bertanya, kemudian penuhi apa yang diinginkan pelanggan dan usahakan untuk melampauinya. (Gerson, 2004 : 5).

Selanjutnya kepuasan dalam penelitian ini lebih dimaksudkan pada terpenuhinya kebutuhan *audience* dalam kegiatan menggunakan media massa berdasarkan tujuan dan motif tertentu. Untuk mencapai kepuasan tersebut setiap individu bersifat aktif dan selektif dalam menggunakan atau memilih jenis media yang sesuai dengan kebutuhan agar tercipta kepuasan.

Penelitian *uses and gratification* dilakukan dengan mengetahui motif seseorang dalam menggunakan media, disamping itu peneliti juga dapat mengungkapkan tingkat kepuasan seseorang setelah mengkonsumsi media tertentu. Seperti yang dilakukan Philip Palmgreen dalam mengembangkan konsep *gratification sought* (GS) yaitu kepuasan yang diinginkan atau diharapkan individu dalam menggunakan jenis media, serta *gratification obtained* (GO) yaitu kepuasan nyata yang diperoleh setelah individu menggunakan atau mengkonsumsi suatu media tertentu.

Bila mengukur kepuasan pelanggan, pengukuran harus dilakukan pada kebutuhan, keinginan, persyaratan, dan harapannya serta mengapa demikian.

Banyak sekali kesenjangan yang ada antara pelanggan dan penyedia produk. Mengukur kesenjangan tersebut merupakan satu-satunya cara untuk menutupnya. Semua kesenjangan berdasarkan pada perbedaan persepsi antara penyedia dengan pelanggan mengenai apa yang seharusnya diterima oleh pelanggan. Berikut adalah daftar berbagai macam kesenjangan yang telah diidentifikasi melalui penelitian (Gerson, 2004 : 27-28) :

1. Kesenjangan antara pandangan perusahaan terhadap keinginan pelanggan dengan keinginan pelanggan yang sesungguhnya.
2. Kesenjangan antara pandangan perusahaan terhadap perusahaan atau jasa yang telah dibeli pelanggan dan pandangan pelanggan terhadap barang atau jasa yang diterimanya.
3. Kesenjangan antara pandangan perusahaan dengan pandangan pelanggan terhadap mutu pelayanan yang diberikan.
4. Kesenjangan antara harapan pelanggan terhadap mutu pelayanan dengan kinerja pelayanan yang sesungguhnya.
5. Kesenjangan antara janji pemasaran dengan pelayanan yang sesungguhnya.

Dengan mengetahui kesenjangan (*discrepancy*) antara GS dan GO, peneliti dapat memahami tingkat kepuasan yang diperoleh seseorang setelah mengkonsumsi media tertentu.

a. *Gratification Sought* (GS)

Palmgreen dan kawan-kawannya mendefinisikan *Gratification Sought* (GS) dalam kaitannya dengan kepercayaan seseorang mengenai apa yang media

dapat berikan dan evaluasi seseorang mengenai isi media. Sebagai contoh, jika seseorang percaya bahwa komedi situasi memberikan hiburan dan orang tersebut mengevaluasi hiburan itu bagus, maka ia mencari kepuasan dari kebutuhan hiburan dengan menonton komedi situasi. Disisi lain, jika seseorang percaya bahwa komedi situasi memberikan pandangan mengenai kehidupan yang tidak realistis dan mengevaluasi isi seperti itu jelek, maka ia menghindari untuk menonton komedi situasi. (Winarso, 2005 : 111).

Gratification Sought (GS) adalah kepuasan yang diharapkan individu dalam menggunakan media tertentu (Subiakto, 2000 : 3). Individu menggunakan atau tidak menggunakan suatu media dipengaruhi sebab-sebab tertentu, yaitu didasari motif pemenuhan kebutuhan yang ingin dipenuhi.

Motif yang melatarbelakangi individu satu dengan individu lain dalam mengkonsumsi media tidaklah sama. Jadi dapat disimpulkan *Gratification Sought* (GS) adalah motif kepuasan yang diharapkan individu dalam menggunakan media tertentu. Dalam penelitian ini yang dimaksud adalah motif individu dalam membaca harian Jawapos.

Pada penelitian ini, kategori motif individu dalam membaca majalah yang dijadikan acuan adalah kategori motif pengkonsumsian menurut McQuail. Adapun kategori motif menurut McQuail (2002 : 70-71) adalah :

1. Motif Informasi

Adalah motif yang berkenaan dengan kebutuhan individu akan informasi dan eksplorasi social.

2. Motif Identitas Pribadi

Adalah motif yang berhubungan dengan referensi diri, eksplorasi realitas, penguatan nilai, motif yang ditujukan untuk memperkuat atau menonjolkan sesuatu yang penting dalam kehidupan atau situasi khalayak yang bersangkutan.

3. Motif Integrasi dan Interaksi Social

Adalah motif yang meliputi integrasi dan interaksi social, merujuk pada kelangsungan hubungan individu tersebut dengan orang lain, persahabatan, kegunaan social.

4. Motif Hiburan

Adalah motif yang meliputi kebutuhan untuk melepaskan diri dari rutinitas, tekanan, dan masalah; sarana pelepasan emosi; kebutuhan akan hiburan.

b. *Gratification Obtained* (GO)

Gratification Obtained (GO) adalah kepuasan yang nyata yang diperoleh setelah menggunakan media (Subiakto, 2000 : 3). *Gratification Obtained* juga diartikan sebagai jumlah kebutuhan yang diperoleh atas terpenuhinya kebutuhan-kebutuhan tertentu setelah menggunakan media. Arti dari *Gratification Obtained* (kepuasan yang diperoleh) dalam penelitian ini adalah kebutuhan yang dapat dipenuhi setelah proses penggunaan media yaitu setelah menggunakan harian Jawapos.

Indikator untuk mengukur *Gratification Obtained* (GO) sama dengan indikator untuk mengukur *Gratification Sought* (GS). Kategori kepuasan yang diperoleh diukur dengan kategori sebagai berikut (McQuail, 2002 : 72-73) :

1. Kepuasan Informasi

Adalah kepuasan yang berkenaan dengan kebutuhan individu akan informasi dan eksplorasi sosial.

2. Kepuasan Identitas Pribadi

Adalah kepuasan yang berhubungan dengan referensi diri, eksplorasi realitas, penguatan nilai, motif yang ditujukan untuk memperkuat atau menonjolkan sesuatu yang penting dalam kehidupan atau situasi khalayak yang bersangkutan.

3. Kepuasan Interaksi dan Integrasi Sosial

Adalah kepuasan yang meliputi integrasi dan interaksi social, merujuk pada kelangsungan hubungan individu tersebut dengan orang lain, persahabatan, kegunaan social.

4. Kepuasan Hiburan

Adalah kepuasan yang meliputi kebutuhan untuk melepaskan diri dari rutinitas, tekanan, dan masalah; sarana pelepasan emosi; kebutuhan akan hiburan.

2.2. Kerangka Berpikir

Setiap individu memiliki kebutuhan dalam hidupnya, dan berusaha untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Jika kebutuhan itu terpenuhi maka muncullah kepuasan. Kebutuhan individu tersebut beraneka ragam, mulai dari kebutuhan sehari-hari hingga kebutuhan akan informasi mengenai peristiwa atau fenomena

yang terjadi disekelilingnya. Kebutuhan akan informasi ini dapat dipenuhi dengan mengkonsumsi media yang ada baik cetak maupun elektronik.

Salah satu bentuk media cetak adalah surat kabar yang memiliki ciri khas yaitu publisitas, universalitas, aktualitas, dan periodesitas. Ciri-ciri yang menunjukkan surat kabar diperuntukkan bagi umum dan isinya menyangkut mengenai kepentingan umum, actual dalam penyajian. Beritanya terbit secara periodic dan teratur.

Surat kabar merupakan media massa cetak yang bersifat visual yaitu hanya dapat ditangkap oleh indra penglihatan saja (mata), sehingga pembaca dapat menangkap isi pesan surat kabar atau mengkonsumsi isi surat kabar. Pembaca tidak hanya dituntut untuk bisa membaca, tetapi perlu berfikir sehingga pembaca dapat memahami dengan baik pesan yang ada didalamnya.

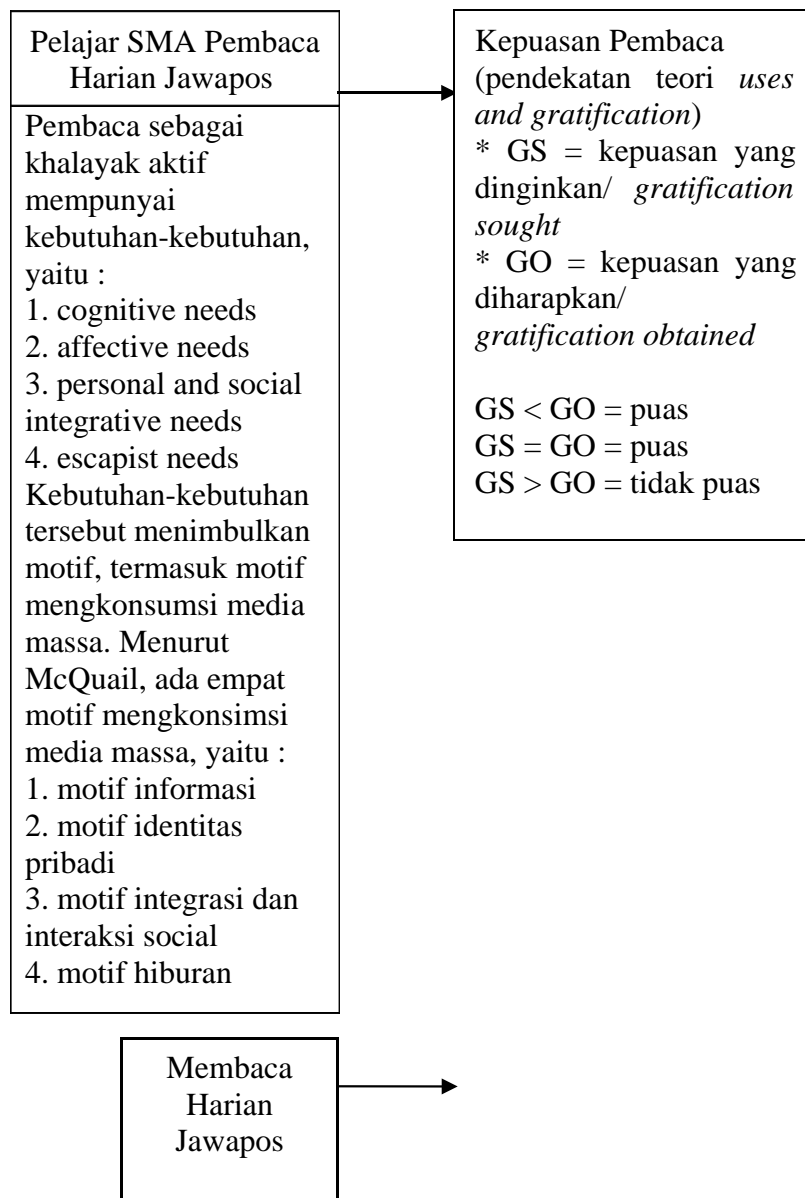
Penggunaan media hanyalah salah satu cara untuk dapat memenuhi kebutuhannya akan informasi dan apabila kebutuhan tersebut tercapai atau terpenuhi maka kepuasan merupakan efek selanjutnya.

Kebutuhan yang menyakut kebutuhan media meliputi kebutuhan kognitif, kebutuhan afektif, kebutuhan integratif personal, kebutuhan integratif sosial, dan kebutuhan untuk melepas ketegangan. Kebutuhan inilah yang menimbulkan motif-motif yang mendorong individu menggunakan media surat kabar Harian Jawapos.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *uses and gratification* yang diukur melalui dua konsep yaitu *gratification sought* (GS) yang merupakan kepuasan yang diharapkan pada waktu menggunakan media yaitu harian Jawapos dan

gratification obtained (GO) yang merupakan kepuasan yang diperoleh setelah menggunakan harian Jawapos.

Dari konsep *gratification sought* dan *gratification obtained* tersebut akan diketahui bagaimana kepuasan pembaca setelah menggunakan harian Jawapos yang diperoleh dari perhitungan skor pada *gratification sought* (GS) dan *gratification obtained* (GO). Jika *gratification sought* (GS) lebih besar dari *gratification obtained* (GO), maka harian Jawapos belum dapat memberi kepuasan bagi pembacanya. Sebaliknya jika *gratification sought* (GS) lebih kecil dari *gratification obtained* (GO), maka harian Jawapos dapat memberikan kepuasan bagi pembacanya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada bagan kerangka berpikir berikut ini :



Gambar 1

Bagan Kerangka Berpikir

2.3. Hipotesis

Penelitian ini ingin melihat apakah pembaca harian Jawapos di Surabaya mendapatkan kepuasan atau tidak setelah membaca harian Jawapos sehingga ditarik suatu hipotesa (dugaan sementara) secara teoritis pada penelitian ini adalah :

1. “Diduga terdapat kesenjangan antara kepuasan yang diinginkan (*gratification sought*) dari motif informasi pada pembaca di wilayah Surabaya ketika membaca harian Jawapos dengan kepuasan yang diperoleh (*gratification obtained*) setelah membaca harian Jawapos”.
2. “Diduga terdapat kesenjangan antara kepuasan yang diinginkan (*gratification sought*) dari motif identitas pribadi pada pembaca di wilayah Surabaya ketika membaca harian Jawapos dengan kepuasan yang diperoleh (*gratification obtained*) setelah membaca harian Jawapos”.
3. “Diduga terdapat kesenjangan antara kepuasan yang diinginkan (*gratification sought*) dari motif integrasi dan interaksi sosial pada pembaca di wilayah Surabaya ketika membaca harian Jawapos dengan kepuasan yang diperoleh (*gratification obtained*) setelah membaca harian Jawapos”.

4. “Diduga terdapat kesenjangan antara kepuasan yang diinginkan (*gratification sought*) dari motif hiburan pada pembaca di wilayah Surabaya ketika membaca harian Jawapos dengan kepuasan yang diperoleh (*gratification obtained*) setelah membaca harian Jawapos”.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah survey dengan menggunakan analisis penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang mencari atau menjelaskan hubungan, menguji hipotesis, atau membuat prediksi (Rakhmat, 2001 : 24). Metode yang digunakan ini bertujuan menggambarkan kepuasan terhadap penggunaan media harian Jawapos . kepuasan ini diukur dengan melihat kesenjangan antara kepuasan yang diharapkan (*Gratification Sought*) dengan kepuasan yang diperoleh (*Gratification Obtained*) setelah membaca harian Jawapos.

3.2. Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel

Definisi operasional dan pengukuran variable dalam penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut :

3.2.1. Tingkat Kepuasan Pembaca Harian Jawapos di Surabaya

Kepuasan pembaca harian Jawapos di Surabaya dalam penelitian ini adalah kepuasan pembaca ketika menggunakan harian Jawapos khususnya rubrik DBL untuk memenuhi kebutuhan akan informasi, identitas pribadi, integrasi dan interaksi social, dan hiburan. Konsep kepuasan terbagi menjadi dua yaitu *gratification sought* dan *gratification obtained*. Kepuasan khalayak terhadap pengguna media diukur berdasarkan *discrepancy* atau kesenjangan yang

diharapkan (*gratification sought*) GS dan kepuasan yang diperoleh (*gratification obtained*) GO.

a. *Gratification sought* (GS) adalah kepuasan yang dicari atau diinginkan individu ketika menggunakan suatu jenis media tertentu. *Gratification sought* dapat pula diartikan sebagai motif atau alasan yang timbul dari sejumlah kebutuhan yang diperoleh individu pada obyek tertentu, yang mendorong individu tersebut melakukan aktifitas menggunakan media tertentu untuk mencari kepuasan atau kebutuhan yang ada.

b. *Gratification obtained* (GO) adalah sejumlah kepuasan nyata yang diperoleh seseorang atas terpenuhinya kebutuhan-kebutuhan tertentu setelah individu-individu tersebut menggunakan media. Dalam hal ini kepuasan yang diperoleh adalah sejumlah kebutuhan yang dapat dipenuhi setelah membaca harian JawaPos.

3.2.2. Pengukuran Variabel

Konsep *Gratification Sought* (GS) dan *Gratification Obtained* (GO) dijadikan tolak ukur untuk mengetahui kesenjangan antara kepuasan yang diharapkan (GS) dan kepuasan yang didapatkan (GO).

Indikator yang digunakan untuk mengukur *gratification sought* sama halnya dengan indikator untuk mengukur *gratification obtained*, yaitu kategori motif pengkonsumsian media menurut McQuail (2002 : 72), yaitu :

1. Motif Informasi (*Surveillance*), yaitu motif yang berkenaan dengan kebutuhan akan informasi dan eksplorasi social, meliputi :

- a. Ingin memperoleh wawasan atau pengetahuan baru tentang olah raga bola basket saat ini.

- b. Ingin mendapatkan informasi tentang pertemuan kedua tim yang bertanding.
- c. Ingin mengetahui informasi siapa saja pemain yang bertanding dalam Development Basketball League.
- d. Ingin mengetahui informasi jalannya pertandingan Development Basketball League.
- e. Ingin mengetahui informasi perkembangan olah raga bola basket di Indonesia.

2. Motif Identitas pribadi, yaitu motif yang mendorong individu menggunakan isi media untuk memperkuat atau menonjolkan sesuatu yang penting dalam kehidupan atau situasi khalayak yang bersangkutan, meliputi :

- a. Untuk dapat memperkuat status sosial.
- b. Sebagai dorongan individu untuk memotivasi diri sendiri.
- c. Sebagai dorongan individu untuk menginstropeksi diri.
- d. Sebagai dorongan individu untuk mencari figure pemain profesional.

3. Motif Integrasi dan Interaksi sosial, yaitu motif yang berkenaan pada kelangsungan hubungan individu dengan orang lain, meliputi :

- a. Ingin memberikan berbagai informasi dan jalannya pertandingan yang diperoleh dari membaca rubrik DBL pada harian Jawapos kepada teman dan orang sekitar.
- b. Ingin menjadikan segala informasi yang diperoleh dari membaca rubrik DBL pada harian Jawapos sebagai bahan pembicaraan dengan teman.
- c. Ikut-ikutan teman yang membaca rubrik DBL pada harian Jawapos.

- d. Informasi yang diperoleh dari membaca rubrik DBL pada harian Jawapos berguna untuk membantu teman dan orang sekitar.
4. Motif Hiburan, yaitu motif yang berkaitan dengan kebutuhan akan pelepasan diri dari tekanan dan kebutuhan akan hiburan, meliputi :
- a. Mencari hiburan.
 - b. Mengisi atau menghabiskan waktu luang.
 - c. Bersantai.
 - d. Melepaskan diri dari kejenuhan, seperti kejenuhan dari rutinitas sehari-hari, adanya kesibukan di sekolah maupun di rumah.

Kategori-kategori tersebut diukur dengan menggunakan skala likert (skala sikap) (Subiakto, 2000 : 4). Cara pengukurannya adalah dengan menghadapkan seorang responden dengan sebuah daftar pertanyaan mengenai motif yang harus dijawab dengan sikap pertanyaan kesetujuan dan ketidaksetujuan. Pilihan jawaban pernyataan digolongkan menjadi empat alternative jawaban, yaitu : “Sangat Setuju”, “Setuju”, “Tidak Setuju”, dan “Sangat Tidak Setuju”.

Dalam kategorisasi ini, alternative jawaban “Ragu-Ragu” (*undecided*) ditiadakan. Menurut Hadi (2000 : 20), alasannya adalah sebagai berikut :

1. Kategori *undecided* memiliki arti ganda, bias diartikan belum dapat memberikan jawaban netral dan ragu-ragu, dan ini tidak diharapkan dalam instrument penelitian.
2. Tersedianya jawaban ditengah / netral akan menghilangkan banyaknya informasi yang dapat dijangkau responden.

3. Tersedianya jawaban ditengah / netral akan menimbulkan kecenderungan menjawab ketengah, terutama bagi mereka yang jawabannya ragu-ragu.

Skala interval yang diberikan adalah sama dan berlaku untuk semua variable, baik jenis maupun motif kepuasan. Selanjutnya sub-sub yang digunakan pada masing-masing jawaban sikap diberi bobot skor sebagai berikut :

- | | | |
|------------------------------|--------|-----------------|
| a. Sangat Setuju (SS) | —————→ | bernilai skor 4 |
| b. Setuju (S) | —————→ | bernilai skor 3 |
| c. Tidak Setuju (TS) | —————→ | bernilai skor 2 |
| d. Sangat Tidak Setuju (STS) | —————→ | bernilai skor 1 |

Scoring dilakukan dengan menjumlahkan skor dari setiap sub, baik kategori kepuasan maupun motif yang diperoleh, dari tiap-tiap kuisioner sehingga diperoleh skor total dari tiap kuisioner tersebut untuk masing-masing individu. Selanjutnya, tiap-tiap kategori kepuasan yang diharapkan (GS) dan kepuasan yang diperoleh (GO) diukur melalui pernyataan-pernyataan yang terdapat pada angket.

Setelah itu, jawaban yang telah dipilih kemudian diberi skor dan di total. Total skor dalam setiap kategori, baik kepuasan yang diharapkan (GS) maupun kepuasan yang diperoleh (GO) di kategorisasikan ke dalam tiga bentuk interval, yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Penentuan interval dilakukan dengan menggunakan range. Range untuk masing-masing kategorinya, ditentukan dengan rumus :

$$R \text{ (Range)} = \text{Skor jawaban tertinggi} - \text{Skor jawaban terendah}$$

$$\text{Interval} = \frac{\text{Skor jawaban tertinggi} - \text{Skor jawaban terendah}}{\text{Jenjang yang diinginkan}}$$

Keterangan :

Skor jawaban tertinggi : hasil kali antara jumlah banyak pertanyaan dengan nilai tertinggi.

Skor jawaban terendah : hasil kali antara jumlah banyak pertanyaan dengan nilai terendah.

Interval : batasan dari setiap angkatan

Kemudian jika telah diketahui skor dan tingkat interval dari tiap-tiap kategori (GS dan GO), maka hasil yang diperoleh akan dipresentasikan dan di analisis.

Kesenjangan kepuasan pembaca harian Jawapos ini diukur dengan melihat jawaban-jawaban yang diberikan responden mengenai *gratification sought* (GS) dan *gratification obtained* (GO). Indikator terjadinya kesenjangan (*discrepancy*) ke[uasan atau tidak adalah sebagai berikut :

- a. Jika $GS = GO$, maka tidak terjadi kesenjangan kepuasan. Ini dikarenakan seluruh kebutuhan telah terpenuhi.
- b. Jika $GO > GS$, maka terjadi kesenjangan kepuasan. Ini dikarenakan kebutuhan yang diperoleh lebih banyak dibandingkan dengan yang diinginkan. hal ini dapat juga dikatakan bahwa jenis media massa yang dikonsumsi tersebut memuaskan kebutuhan yang diperoleh. Dengan kata lain informasi atau berita tersebut dapat memuaskan khalayak pembacanya.

- c. Jika $GO < GS$, maka terjadi kesenjangan juga. Ini dikarenakan ada beberapa kebutuhan yang diperoleh tidak terpenuhi. Hal ini dapat juga dikatakan bahwa jenis media massa yang digunakan tidak memuaskan kebutuhan yang diperoleh. Semakin besar kesenjangan kepuasan yang terjadi, maka semakin tidak memuaskan informasi atau berita tersebut bagi khalayak pembacanya.

3.2.3. Pelajar SMA Sebagai Khalayak Media

Pelajar SMA yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mereka yang membaca harian Jawapos. adapun usia yang dijadikan responden adalah siswa-siswi yang berusia 16 - 18 tahun yang tercatat sebagai murid Sekolah Menengah Atas (murid aktif).

Alasan dipilihnya pelajar sma didasarkan atas pertimbangan usia tersebut termasuk usia remaja dimana seseorang mulai menggunakan nalar serta akal sehingga didalam dirinya muncul keinginan untuk dapat memenuhi rasa keingintahuannya. Rasa ingin tahu yang tinggi dan pada masa tersebut adalah masa transisi atau peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan aspek fisik, psikis, dan psikologis (Dariyo, 2004 : 13).

3.3. Populasi, Sampel, dan Teknik Penarikan Sampel

3.3.1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah pelajar SMA di Surabaya yang berusia 16 – 18 tahun. Berdasarkan data yang diperoleh dari Dinas Pendidikan

Kota Surabaya tahun 2009 diketahui jumlah pelajar SMA di Surabaya adalah 53.279 siswa. (sumber: Diknas,biddikmen).

3.3.2. Sampel dan Teknik Penarikan Sampel

Penentuan jumlah sampel ditentukan dengan menghitung responden menggunakan Rumus Yamane (Rakhmat, 2001 : 82) adalah :

$$n = \frac{N}{N (d^2)+1}$$

Keterangan :

n = jumlah sample

N = jumlah populasi

d = nilai presisi (ditentukan sebesar 90% atau 0.1)

1 = angka konstan

Dari rumus diatas, dalam penelitian ini digunakan presisi atau standart kesalahan 10% untuk keseluruhan responden yaitu pelajar SMA baik SMA Swasta ataupun SMA Negeri di Surabaya. Apabila dihitung dengan rumus Yamane, diperoleh hasil sebagai berikut :

$$n = \frac{53.279}{53.279(0,1^2)+1}$$

$$n = \frac{53.279}{533,79}$$

n = 99,8126604095 dibulatkan menjadi 100 responden

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, maka jumlah sample yang akan digunakan dalam penelitian ini berjumlah 100 orang responden. Untuk mengambil jumlah sample peneliti menggunakan metode *Purposive Sampling*. *Purposive sampling* adalah pemilihan sample berdasarkan kriteria-kriteria tertentu yang dianggap mempunyai sangkut pautnya dengan karakteristik populasi yang sudah diketahui sebelumnya. Adapun kriteria-kriteria tersebut adalah :

1. Pelajar SMA di Surabaya
2. Berusia 16 – 18 tahun
3. Pembaca aktif Rubrik DBL di Harian Jawapos

3.3. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini data yang digunakan dan diperoleh melalui beberapa sumber yaitu :

1. Data Primer

Adalah data yang diperoleh secara langsung melalui daftar pertanyaan dan pertanyaan terstruktur kepada responden yang berisi daftar pertanyaan yang ada pada kuisisioner. Datanya berupa sejumlah jawaban atas beberapa pertanyaan yang diajukan kepada pembaca harian Jawapos.

2. Data Sekunder

Adalah data yang tidak langsung didapat dari lapangan. Data yang diperoleh biasanya melalui bahan-bahan pustaka yang terkait dengan masalah-masalah yang diteliti. Bahan-bahan pustaka yang

digunakan bisa berupa buku-buku, internet, literature atau informasi tertulis lainnya. Dan juga bisa diperoleh dari informasi yang diberikan oleh pihak harian Jawapos.

Semua hal tersebut diatas dapat dilakukan apabila dalam kuisisioner yang diajukan terdapat pertanyaan yang kurang dapat dipahami dan dapat dijelaskan oleh peneliti. Sehingga dapat dimungkinkan untuk menghindari terjadinya salah persepsi serta mendapatkan jawaban yang valid.

3.4. Metode Analisis Data

Pada penelitian ini metode analisis data yang digunakan adalah menggunakan uji-t (t-test). Pertimbangan mengapa peneliti menggunakan rumus statistik adalah karena t-test berfungsi sebagai uji perbandingan (komparasi). Uji-t berfungsi untuk membandingkan beda mean sebenarnya atau yang diperoleh dengan beda mean yang diharapkan. Dengan kata lain, uji-t digunakan untuk memperoleh perbandingan rata-rata antara dua variable yang diteliti dalam satu kelompok sampel. (Sumanto, 2002 : 218)

Data yang diperoleh dianalisis melalui tahap-tahap berikut ini :

1. Masing-masing variable *Gratification Sought* (GS) dan *Gratification Obtained* (GO) dijumlahkan berdasarkan skor-skor yang telah ditetapkan sebelumnya. Sehingga diperoleh masing-masing skor *Gratification Sought* (GS) dan *Gratification Obtained* (GO).
2. Kemudian kedua skor masing-masing variable tersebut dibandingkan dengan menggunakan metode analisis dengan uji-t, dengan rumus :

$$t = \frac{M1 - M2}{\sqrt{\left[\frac{SS1 + SS2}{N1 + N2 - 2} \right] \left[\frac{1}{N1} + \frac{1}{N2} \right]}}$$

Dimana :

M1 : rata-rata *Gratification Sought* (kelompok 1)

M2 : rata-rata *Gratification Obtained* (kelompok 2)

$$M (\text{mean}) = \frac{\text{Skor total dari tiap kelompok}}{\text{Jumlah individu}}$$

$$M1 (\text{mean}) = \frac{\sum X_1}{N1} \quad \text{dan} \quad M2 (\text{mean}) = \frac{\sum X_2}{N2}$$

$$SS1 = \sum X_1^2 - \frac{(\sum X_1)^2}{N1} \quad \text{dan} \quad SS2 = \sum X_2^2 - \frac{(\sum X_2)^2}{N2}$$

Dimana :

SS1 : jumlah kuadrat kelompok 1

SS2 : jumlah kuadrat kelompok 2

N1 : jumlah sampel kelompok 1

N2 : jumlah sampel kelompok 2

X1 : jumlah skor kelompok 1

X2 : jumlah skor kelompok 2

3. Setelah besar nilai t diketahui maka untuk menemukan apakah nilai t memiliki perbedaan signifikan atau tidak secara statistik diantara skor variabel-variabelnya, maka nilai t tersebut diselesaikan dengan table t -distribusi dengan tingkat signifikansi sebesar $\alpha = 0,05$.

4. a. Jika $t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Artinya tidak ada beda yang signifikan antara yang diperoleh dan yang diharapkan. Dengan kata lain tidak ada perbedaan mean skor yang signifikan antara *Gratification Sought* (GS) dengan *Gratification Obtained* (GO), berarti tidak terdapat kesenjangan kepuasan antara GS dan GO.

- b. Jika $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Artinya ada beda yang signifikan antara yang diperoleh dengan yang diharapkan. Dengan kata lain ada perbedaan mean skor yang signifikan antara *Gratification Sought* (GS) dengan *Gratification Obtained* (GO), berarti terdapat kesenjangan kepuasan antara GS dan GO. (Nazir, 2005 : 460).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Objek

4.1.1. Harian Jawa Pos

Jawa Pos adalah surat kabar harian yang berpusat di Surabaya, Jawa Timur. Jawa Pos merupakan harian terbesar di Jawa Timur dan merupakan salah satu harian dengan oplah terbesar di Indonesia. Sirkulasi Jawa Pos menyebar di seluruh Jawa Timur, Bali, sebagian di Jawa Tengah, dan DIY. Jawa Pos mengklaim sebagai “Harian Nasional yang terbit dari Surabaya”.

Jawa Pos didirikan oleh The Chung Shen pada 1 Juli 1949 dengan nama *Djawa Post*. Saat itu, The Chung Shen hanyalah seorang pegawai bagian iklan sebuah bioskop di Surabaya. Karena setiap hari dia harus memasang iklan bioskop di surat kabar, lama-lama ia tertarik membuat surat kabara sendiri. Setelah sukses dengan Jawa Pos-nya, The Chung Shen mendirikan pula Koran berbahasa Mandarin dan Belanda. Bisnis The Chung Shen di bidang surat kabar tidak selamanya mulus. Pada akhir tahun 1970-an, omset Jawa Pos mengalami kemerosotan yang tajam. Tahun 1982, oplahnya hanya tinggal 6.800 eksemplar saja. Koran-korannya yang lain sudah lebih dulu pensiun. Ketika usianya menginjak 80 tahun, The Chung Shen akhirnya memutuskan untuk menjual Jawa Pos. dia merasa tidak mampu lagi mengurus perusahaannya, sementara tiga anaknya memilih tinggal di London, Inggris.

Pada tahun 1982, Eric FH Samola, waktu itu adalah Direktur Utama PT Grafiti Pers (penerbit majalah Tempo) menmgambil alih Jawa Pos. Dengan management baru, Eric mengangkat Dahlan Iskan, yang sebelumnya Kepala Biro Tempo di Surabaya untuk memimpin Jawa Pos. Eric Samola kemudian meninggal dunia pada tahun 2000. Dahlan Iskan adalah sosok yang menjadikan Jawa Pos yang waktu itu hampir mati dengan oplah 6000 eksemplar, dalam waktu 5 tahun telah menjadi surat kabar dengan oplah 300.000 eksemplar.

Lima tahun kemudian terbentuklah *Jawa Pos News Network (JPNN)*, salah satu jaringan surat kabar terbesar di Indonesia, dimana memiliki lebih dari 80 surat kabar, tabloid, dan majalah, serta 40 jaringan percetakan di Indonesia. Pada tahun 1997, Jawa Pos pindah ke gedung yang baru berlantai 21, Graha Pena, salah satu gedung pencakar langit di Surabaya. Tahun 2002 dibangun Graha Pena di Jakarta. Dan saat ini bermunculan gedung-gedung Graha Pena di hampir seluruh wilayah Indonesia.

Tahun 2002, Jawa Pos Group membangun pabrik kertas koran yang kedua dengan kapasitas dua kali lebih besar dari pabrik yang pertama. Kini pabrik itu, PT Adiprima Sura Perinta, mampu memproduksi kertas koran 450 ton/hari. Lokasi pabrik ini di Kabupaten Gresik, hanya 45 menit bermobil dari Surabaya.

Setelah sukses mengembangkan media cetak di seluruh Indonesia, pada tahun 2002, Jawa Pos Group mendirikan televisi lokal JTV di Surabaya, yang kemudian diikuti Batam TV di Batam, Riau TV di Pekanbaru, FMTV di Makassar, PTV di Palembang, Parahiyangan TV di Bandung.

Memasuki tahun 2003, Jawa Pos Group merambah bisnis baru : Independent Power Plant. Proyek pertama adalah 1 x 25 MW di kab. Gresik, yakni dekat pabrik kertas. Protek kedua 2x 25 MW di Kaltim, bekerjasama dengan perusahaan daerah setempat. Jawa Pos terbit dalam beberapa edisi. Jawa Pos edisi Surabaya beredar di daerah kota Surabaya dan sekitarnya (Kab. Sidoarjo dan Kab. Gresik), terbit dengan tiga seksi utama :

1. Jawa pos (Utama), berisi berita-berita utama, politik, ekonomi/bisnis, Jawa Timur, nasional, internasional, dan rubric-rubrik tematik lainnya.
2. Metropolis, berisi berita kota Surabaya dan sekitarnya (Sidoarjo dan Gresik).
3. Olahraga, berisi berita-berita olahraga, terutama ulasan mengenai sepak bola dan balap (Formula 1, Moto GP). Seksi ini juga berisi iklan baris.
4. DetEksi, berisi berita tentang kehidupan remaja, mulai dari otomotif, style, techno, hingga anime, serta rubrik-rubrik ringan lainnya.

Penyajian dan Analisis Data

Dalam bab ini akan dibagi menjadi dua bagian yaitu penyajian data dan analisa data serta pengujian hipotesis. Untuk penyajian data akan dibagi menjadi sembilan sub bab, yaitu :

1. Analisa deskriptif responden meliputi usia, jenis kelamin, kelas.
2. Kepuasan yang diharapkan (*Gratification Sought*) pada motif informasi dalam membaca Harian Jawa Pos.

3. Kepuasan yang diharapkan (*Gratification Sought*) pada motif identitas pribadi dalam membaca Harian Jawa Pos.
4. Kepuasan yang diharapkan (*Gratification Sought*) pada motif integrasi dan interaksi sosial dalam membaca Harian Jawa Pos.
5. Kepuasan yang diharapkan (*Gratification Sought*) pada motif hiburan dalam membaca Harian Jawa Pos.
6. Kepuasan yang diperoleh (*Gratification Obtained*) pada motif informasi setelah membaca Harian Jawa Pos.
7. Kepuasan yang diperoleh (*Gratification Obtained*) pada motif identitas pribadi setelah membaca Harian Jawa Pos.
8. Kepuasan yang diperoleh (*Gratification Obtained*) pada motif integrasi dan interaksi sosial setelah membaca Harian Jawa Pos.
9. Kepuasan yang diperoleh (*Gratification Obtained*) pada motif hiburan setelah membaca Harian Jawa Pos.

Untuk analisis data dan pengujian hipotesis, hasil penelitian ini akan memuat dua hal yaitu :

1. Uji komparasi antara *Gratification Sought* sebelum membaca Harian Jawa Pos dengan *Gratification Obtained* setelah membaca Harian Jawa Pos dengan menggunakan t-test dilanjutkan dengan analisis.
2. Sebagai pelengkap analisis data, hasil penelitian akan disertai pula dengan interpretasi. Fungsi dari interpretasi ini untuk dapat menerangkan data-data secara konseptual sehingga mampu memperkaya hasil analisis data.

4.1.2.1. Identitas Responden

Responden dalam penelitian ini adalah pelajar SMA Surabaya yang berusia 16 – 18 tahun. Identitas responden ini meliputi usia, jenis kelamin, dan kelas.

Berikut ini data identitas responden yang telah diperoleh dari lapangan dengan cara menyebarkan kuisioner, selanjutnya akan dianalisis secara deskriptif berdasarkan tabel.

4.1.2.1.1. Usia Responden

Usia responden pada penelitian ini berkisar antara 16 – 18 tahun, selengkapnya, prosentase jumlah responden berdasarkan usia dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 1.

Usia Responden

(n = 100)

No.	Tingkat Usia Responden	Frekuensi	%
1.	16 Tahun	58	58
2.	17 Tahun	30	30
3.	18 Tahun	12	12
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisioner I. No. 2

Berdasarkan tabel 1, diketahui bahwa usia dari responden adalah pelajar SMA di Surabaya, sebagian besar adalah 16 tahun yang terdiri dari 58 pelajar dari 100 responden dengan prosentase 58%. Sedangkan responden yang jumlahnya paling sedikit adalah responden yang berusia 18 tahun sebanyak 12 pelajar dengan

prosentase sebesar 12%. Kemudian pelajar yang berusia 17 tahun, terdapat sebanyak 30 responden dengan prosentase sebesar 30%.

4.1.2.1.2. Jenis Kelamin Responden

Penjelasan mengenai jenis kelamin responden disini dimaksudkan untuk lebih mengetahui tentang prosentase responden yang terdiri dari laki-laki dan perempuan.

Tabel 2.

Jenis Kelamin Responden

(n = 100)

No.	Jenis Kelamin	Frekuensi	%
1.	Laki-laki	44	44
2.	Perempuan	56	56
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisioner I. No. 3

Berdasarkan tabel 2, diketahui bahwa jumlah responden yang paling banyak adalah perempuan, yaitu sebanyak 56 pelajar dengan prosentase sebesar 56%. Dari data tersebut dapat terlihat bahwa pelajar perempuan SMA di Surabaya memiliki rasa ingin tahu yang lebih besar terhadap rubric DBL pada Harian Jawa Pos. dibandingkan dengan responden pelajar laki-laki dengan jumlah frekuensi 44orang, dengan prosentase sebesar 44%. Data ini membuktikan bahwa pelajar laki-laki kurang memiliki rasa ingin tahu terhadap rubric DBL pada Harian Jawa Pos.

4.1.2.1.3. Kelas Responden

Berikut ini disajikan tabel tentang jumlah responden berdasarkan kelas.

Tabel 3.

Kelas Responden

(n = 100)

No.	Kelas	Frekuensi	%
1.	Kelas X	58	58
2.	Kelas XI	30	30
3.	Kelas XII	12	12
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisioner I. No. 4

Berdasarkan tabel 3, diketahui bahwa kelas dari responden adalah pelajar SMA di Surabaya, sebagian besar adalah kelas X yang terdiri dari 58 pelajar dari 100 responden dengan prosentase 58%. Sedangkan responden yang jumlahnya paling sedikit adalah responden kelas XII sebanyak 12 pelajar dengan prosentase sebesar 12%. Kemudian pelajar kelas XI, terdapat sebanyak 30 responden dengan prosentase sebesar 30%.

4.1.2.2. Kepuasan Yang Diharapkan (*Gratification Sought*) Dalam Membaca

Rubrik DBL Pada Harian Jawa Pos.

Gratification Sought adalah kepuasan yang diinginkan atau diharapkan individu ketika menggunakan suatu media tertentu yang dalam penelitian ini adalah Harian Jawa Pos.

Kepuasan yang diharapkan dalam membaca Harian Jawa Pos diukur dengan skala *Likert*. Dalam penelitian ini, kepuasan yang diharapkan dibagi

menjadi empat, yaitu kepuasan yang diharapkan pada motif informasi, kepuasan yang diharapkan pada motif identitas pribadi, kepuasan yang diharapkan pada motif integrasi dan interaksi sosial, serta kepuasan yang diharapkan pada motif hiburan.

4.1.2.2.1. Kepuasan Yang Diharapkan (*Gratification Sought*) Pada Motif Informasi Dalam Membaca Rubrik DBL Pada Harian Jawa Pos.

Kepuasan yang diharapkan pada motif ini diukur melalui lima pertanyaan dalam kuisioner. Kemudian jawaban yang telah dipilih diberi skor dan ditotal. Selanjutnya, total skor dari kepuasan yang diharapkan pada motif informasi dikategorikan kedalam tiga interval yaitu tinggi, sedang, dan rendah.

1. Ingin Memperoleh Wawasan atau Pengetahuan

Untuk kriteria kepuasan yang diharapkan pembaca Harian Jawa Pos pada motif informasi pada pertanyaan no. 1 yaitu untuk memperoleh wawasan atau pengetahuan tentang olah raga bola basket di Indonesia diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 4 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 4.

Ingin Memperoleh Wawasan atau Pengetahuan

(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	50	50
2.	Setuju (S)	47	47
3.	Tidak Setuju (TS)	3	3
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	0	0
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisioner III. No. 1

Berdasarkan tabel 4, diketahui bahwa dari 100 orang responden yang membaca rubrik DBL pada Harian Jawa Pos yang memilih jawaban Sangat Setuju (SS) pada motif informasi pertanyaan no. 1 untuk memperoleh wawasan atau pengetahuan tentang olah raga bola basket di Indonesia adalah sebanyak 50% atau 50 orang dan responden yang memilih jawaban Setuju (S) sebanyak 47% atau 47 orang hal ini disebabkan adanya dorongan yang tinggi dari responden untuk mengetahui hal-hal baru apa saja yang ada pada acara Development Basketball League di Harian Jawa Pos tersebut seperti : nama-nama pemain yang masuk dan keluar dari sekolah, nama-nama sekolah yang akan bertanding. Sedangkan yang memilih jawaban Tidak Setuju (TS) sebanyak 3% atau 3 orang dan yang memilih jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) sebanyak 0% atau tidak ada satupun yang memilih, ini dikarenakan tidak adanya dorongan dari responden untuk memperoleh wawasan ataupun pengetahuan baru dari acara Development Basketball League tersebut.

2. Ingin Mencari Informasi Tentang Kedua Tim

Untuk kriteria kepuasan yang diharapkan pembaca Harian Jawa Pos pada motif informasi pada pertanyaan no. 2 untuk mencari informasi tentang kedua tim yang bertanding dalam Development Basketball League diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 5 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 5.
Ingin Mencari Informasi Tentang Kedua Tim
(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	35	35
2.	Setuju (S)	55	55
3.	Tidak Setuju (TS)	10	10
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	0	0
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisioner III. No. 2

Berdasarkan tabel 5, diketahui bahwa dari 100 orang responden yang membaca rubrik DBL pada Harian Jawa Pos yang memilih jawaban Sangat Setuju (SS) sebanyak 35% atau 35 orang dan yang memilih jawaban Setuju (S) sebanyak 55% atau 55 orang. Hal ini menunjukkan bahwa mereka membaca rubric DBL tersebut ingin memperoleh informasi sesuai dengan peranan media massa surat kabar dalam memberikan informasi dan hiburan khususnya acara Development Basketball League, agar responden tidak ketinggalan berbagai informasi tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan acara DBL seperti : Skor pertandingan dan nama pemain yang menghasilkan skor terbanyak. Tidak ada responden yang menyatakan Sangat Tidak Setuju (STS) karena mereka membaca rubric DBL hanya untuk mencari ataupun memperoleh informasi tentang acara tersebut.

3. Ingin Mencari Informasi Tentang Pemain Yang akan Bertanding

Untuk kriteria kepuasan yang diharapkan pembaca Harian Jawa Pos pada motif informasi pada pertanyaan no. 3 untuk mencari informasi tentang siapa sajakah pemain-pemain yang bertanding dalam Development Basketball League diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 6 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 6.

Ingin Mencari Informasi Tentang Pemain Yang Akan Bertanding

(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	29	29
2.	Setuju (S)	61	61
3.	Tidak Setuju (TS)	8	8
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	2	2
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisioner III. No. 3

Berdasarkan tabel 6, diketahui bahwa dari 100 orang responden yang memilih jawaban Sangat Setuju (SS) sebanyak 29% atau 29 orang dan yang memilih jawaban Setuju (S) sebanyak 61% atau 61 orang. Hal ini menunjukkan keingintahuan responden akan pemain dari tiap-tiap sekolah yang akan bertanding dalam acara DBL, dengan membaca rubric DBL responden dapat dengan mudah mengikuti jalannya pertandingan dan mengetahui kualitas dari para pemain.

Sedangkan, yang memilih jawaban Tidak Setuju (TS) sebanyak 8% atau 8 orang dan yang memilih jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) sebanyak 2% atau 2 orang, karena setiap membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos responden pasti ingin mengetahui pemain-pemain dari sekolah yang akan bertanding.

4. Ingin Mencari Informasi Tentang Jalannya Pertandingan

Untuk kriteria kepuasan yang diharapkan pembaca Harian Jawa Pos pada motif informasi pada pertanyaan no. 4 untuk mencari informasi tentang jalannya

pertandingan Development Basketball League diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 7 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 7.
Ingin Mencari Informasi Tentang Jalannya Pertandingan
(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	39	39
2.	Setuju (S)	58	58
3.	Tidak Setuju (TS)	2	2
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	1
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisisioner III. No. 4

Berdasarkan tabel 7, diketahui bahwa dari 100 orang responden yang memilih jawaban Sangat Setuju (SS) sebanyak 39% atau 39 orang dan yang memilih jawaban Setuju (S) sebanyak 58% atau 58 orang. Hal ini dikarenakan responden dapat mengetahui hal-hal menarik apa saja yang ada dalam acara Development Basketball League, seperti : hari dan jam pertandingan, gedung olah raga yang digunakan dalam pertandingan. Sedangkan hanya 2% atau 2 orang yang memilih jawaban Tidak Setuju (TS) dan 1 orang responden yang menyatakan Sangat Tidak Setuju (STS) karena mereka tidak selalu mengikuti jalannya pertandingan ketika membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos.

5. Ingin Mencari Informasi Tentang Perkembangan Bola Basket

Untuk kriteria kepuasan yang diharapkan pembaca Harian Jawa Pos pada motif informasi pada pertanyaan no. 5 untuk mencari informasi tentang perkembangan olah raga bola basket di Indonesia diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 8 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 8.

Ingin Mencari Informasi Tentang Perkembangan Bola Basket

(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	31	31
2.	Setuju (S)	68	68
3.	Tidak Setuju (TS)	1	1
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	0	0
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisisioner III. No. 5

Berdasarkan tabel 8, diketahui bahwa dari 100 orang responden yang memilih jawaban Sangat Setuju (SS) sebanyak 31% atau 31 orang dan yang memilih jawaban Setuju (S) sebanyak 68% atau 68 orang. Hal ini merupakan salah satu bentuk perhatian pada olah raga bola basket di tanah air. Salah satu olah raga dapat berkembang dengan baik apabila dapat perhatian yang besar dari pecinta olah raga khususnya bola basket. Sebaliknya, hanya 1 responden yang memilih jawaban Tidak Setuju (TS) karena mereka membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos tidak untuk mengetahui perkembangan olah raga bola basket di Indonesia.

Dari kelima pertanyaan untuk kategori kepuasan yang diharapkan pembaca Harian Jawa Pos pada motif informasi yakni, untuk mengetahui wawasan atau pengetahuan tentang olah raga bola basket di Indonesia, untuk mencari informasi tentang kedua tim yang bertanding dalam Development Basketball League, untuk mencari informasi tentang siapa sajakah pemain-pemain yang bertanding dalam Development Basketball League, untuk mencari informasi tentang jalannya pertandingan Development Basketball League, untuk mencari informasi tentang perkembangan olah raga bola basket di Indonesia diperoleh skor

terendah 4 dan skor tertinggi 20. Penentuan range untuk motif informasi adalah sebagai berikut :

Skor tertinggi : jumlah soal per kategori motif x skor tertinggi

Skor terendah : jumlah soal per kategori motif x skor terendah

Jenjang : 3

$$\text{Interval} = \frac{\text{Skor jawaban tertinggi} - \text{Skor jawaban terendah}}{\text{Jenjang yang diinginkan}}$$

Maka :

$$\text{Interval} = \frac{(5 \times 4) - (5 \times 1)}{3} = 5$$

Dengan demikian, pemberian skor pada jawaban responden adalah sebagai berikut :

- a. GS motif informasi Rendah = 5 – 9
- b. GS motif informasi Sedang = 10 – 14
- c. GS motif informasi Tinggi = 15 – 20

Jadi interval untuk menganalisis pada penelitian kepuasan yang diharapkan pembaca Harian Jawa pos pada motif informasi adalah 5.

Kemudian disusun jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 9 berikut :

Tabel 9.

Kepuasan Yang Diharapkan (GS) Pada Motif Informasi Dalam Membaca

Rubrik DBL Pada Harian Jawa Pos

(n = 100)

No.	Kategori	Frekuensi	%
1.	Rendah	0	0
2.	Sedang	4	4
3.	Tinggi	96	96
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisioner III. No. 1 – 5

Tabel 9 ini menyatakan bahwa motif informasi responden dalam membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos, pada kategori tinggi sebanyak 96% atau 96 responden, kategori sedang sebanyak 4% atau 4 responden dan tidak ada responden pada kategori rendah.

Kenyataan bahwa motif informasi tergolong pada skor yang tinggi daripada lainnya terbukti pada kategori tinggi mempunyai paling banyak responden dengan jumlah 96 responden atau 96%, hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan responden cenderung berusaha untuk memenuhi kebutuhan akan mendapatkan informasi, dikarenakan responden adalah para pelajar SMA yang umumnya dinamis dan tanggap terhadap pemenuhan kebutuhan dan keinginannya mendapatkan informasi dan pengetahuan baru.

Sedangkan pada kategori sedang berjumlah 4orang responden atau 4%, karena mereka membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos tidak hanya berorientasi ingin menambah pengetahuan baru tetapi juga ingin mencari hiburan dan menyesuaikan diri dengan lingkungan ataupun mengikuti keadaan sekitarnya.

4.1.2.2.2. Kepuasan Yang Diharapkan (*Gratification Sought*) Pada Motif Identitas Pribadi Dalam Membaca Rubrik DBL Pada Harian Jawa Pos.

Kepuasan yang diharapkan pada motif ini diukur melalui empat pertanyaan dalam kuisioner. Kemudian jawaban yang dipilih diberi skor dan ditotal. Selanjutnya total skor dari kepuasan yang diharapkan pada motif identitas pribadi dikategorikan kedalam 3 interval yaitu tinggi, sedang, dan rendah.

1. Ingin Diakui Sebagai Seorang Pemain Bola Basket

Untuk kriteria kepuasan yang diharapkan pembaca Harian Jawa Pos pada motif identitas pribadi pada pertanyaan no. 6 yaitu ingin diakui sebagai seorang pemain bola basket yang mengikuti perkembangan olah raga bola basket di Indonesia diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 10 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 10.

Ingin Diakui Sebagai Seorang Pemain Bola Basket

(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	29	29
2.	Setuju (S)	45	45
3.	Tidak Setuju (TS)	24	24
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	2	2
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisioner III. No. 6

Berdasarkan tabel 10, diketahui bahwa dari 100 orang responden yang memilih jawaban Sangat Setuju (SS) sebanyak 29% atau 29 orang dan yang memilih jawaban Setuju (S) sebanyak 45% atau 45 orang. Hal ini disebabkan karena dengan membaca dan mengetahui jalannya pertandingan dalam acara Development Basketball League akan diakui sebagai pemain basket yang mengikuti perkembangan olah raga basket di tanah air. Akan tetapi 24% atau 24 orang yang memilih jawaban Tidak Setuju (TS) dan 2% atau 2 orang yang memilih jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) karena mereka membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos karena alasan lain.

2. Ingin Meningkatkan Motivasi Diri

Untuk kriteria kepuasan yang diharapkan pembaca Harian Jawa Pos pada motif identitas pribadi pada pertanyaan no. 7 yaitu ingin meningkatkan motivasi diri diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 11 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 11.

Ingin Meningkatkan Motivasi Diri

(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	30	30
2.	Setuju (S)	49	49
3.	Tidak Setuju (TS)	20	20
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	1
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisisioner III. No. 7

Motivasi adalah penggerak atau dorongan dari dalam diri yang menyebabkan manusia berbuat sesuatu untuk menjadi yang lebih baik dari sebelumnya terutama yang berhubungan dengan olah raga bola basket.

Berdasarkan tabel 11, diketahui bahwa dari 100 orang responden yang memilih jawaban Sangat Setuju (SS) sebanyak 30% atau 30 orang dan yang memilih jawaban Setuju (S) sebanyak 49% atau 49 orang. Hal ini dikarenakan pada saat membaca rubric DBL dan melihat pemain basket idolanya akan menimbulkan dorongan dari dirinya untuk menjadi atlet bola basket professional seperti idolanya tersebut. Dorongan itu dapat meningkatkan semangat untuk berlatih dan memperbaiki teknik permainannya. Hanya 1% atau 1 orang responden yang memilih jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) untuk mendiskusikannya karena lebih memilih permasalahan lain.

3. Ingin Menginstropeksi Diri

Untuk kriteria kepuasan yang diharapkan pembaca Harian Jawa Pos pada motif identitas pribadi pada pertanyaan no. 8 yaitu ingin menginstropeksi diri

diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 12 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 12.

Ingin Menginstropeksi Diri

(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	22	22
2.	Setuju (S)	55	55
3.	Tidak Setuju (TS)	21	21
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	2	2
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisioner III. No. 8

Berdasarkan tabel 12, diketahui bahwa dari 100 orang responden yang memilih jawaban Sangat Setuju (SS) sebanyak 22% atau 22 orang dan yang memilih jawaban Setuju (S) sebanyak 55% atau 55 orang karena pada saat mereka membaca rubric DBL setiap harinya maka responden dapat menilai permainan olah raga bola basketnya selama ini. Hanya 2% atau 2 orang yang memilih jawaban Sangat Tidak Setuju (STS), menunjukkan bahwa dengan membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos dapat menginstropeksi diri.

4. Ingin Mencari Figur Pemain Profesional

Untuk kriteria kepuasan yang diharapkan pembaca Harian Jawa Pos pada motif identitas pribadi pada pertanyaan no. 9 yaitu ingin mencari figur pemain profesional yang dapat dijadikan panutan diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 13 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 13.

Ingin Mencari Figur Pemain Profesional

(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	32	32
2.	Setuju (S)	49	49
3.	Tidak Setuju (TS)	18	18
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	1
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisioner III. No. 9

Berdasarkan tabel 13, diketahui bahwa dari 100 orang responden yang memilih jawaban Sangat Setuju (SS) sebanyak 32% atau 32 orang dan yang memilih jawaban Setuju (S) sebanyak 49% atau 49 orang. Hal ini menandakan bahwa mayoritas pembaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos mengambil sisi positif yang dimiliki para figure yang ada untuk dapat dicontoh dan bisa diterapkan dengan baik. Sedangkan, yang memilih jawaban Tidak Setuju (TS) sebanyak 18% atau 18 orang dan hanya 1 orang responden yang memilih jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) menunjukkan bahwa responden mengabaikan informasi sosok panutan yang tersedia.

Dari keempat pertanyaan untuk kategori kepuasan yang diharapkan pembaca Harian Jawa Pos pada motif identitas pribadi yakni, ingin diakui sebagai seorang pemain bola basket yang mengikuti perkembangan olah raga bola basket di Indonesia, ingin meningkatkan motivasi diri, ingin menginstropeksi diri, ingin mencari figur orang sukses yang dapat dijadikan panutan diperoleh skor terendah 4 dan skor tertinggi 16. Penentuan range untuk motif identitas pribadi adalah sebagai berikut :

Skor tertinggi : jumlah soal per kategori motif x skor tertinggi

Skor terendah : jumlah soal per kategori motif x skor terendah

Jenjang : 3

$$\text{Interval} = \frac{\text{Skor jawaban tertinggi} - \text{Skor jawaban terendah}}{\text{Jenjang yang diinginkan}}$$

Maka :

$$\text{Interval} = \frac{(4 \times 4) - (4 \times 1)}{3} = 4$$

Dengan demikian, pemberian skor pada jawaban responden adalah sebagai berikut :

- a. GS motif identitas pribadi Rendah = 4 – 7
- b. GS motif identitas pribadi Sedang = 8 – 11
- c. GS motif identitas pribadi Tinggi = 12 – 16

Jadi interval untuk menganalisis pada penelitian kepuasan yang diharapkan pembaca Harian Jawa pos pada motif identitas pribadi adalah 4.

Kemudian disusun jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 14 berikut :

Tabel 14.
Kepuasan Yang Diharapkan (GS) Pada Motif Identitas Pribadi Dalam
Membaca Rubrik DBL Pada Harian Jawa Pos
(n = 100)

No.	Kategori	Frekuensi	%
1.	Rendah	0	0
2.	Sedang	33	33
3.	Tinggi	67	67
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisisioner III. No. 6 - 9

Motif identitas pribadi dalam membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos terlihat pada tabel 14 diatas kategori tinggi sebesar 67% atau 67 responden,

kategori sedang sebanyak 33% atau 33 responden, dan tidak ada responden yang masuk dalam kategori rendah.

Responden pada kategori tinggi paling banyak sejumlah 67% atau 67 responden dan pada kategori sedang sejumlah 33% atau 33 responden, hal ini disebabkan responden membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos tidak hanya didorong oleh motif identitas pribadi saja tetapi juga motif informasi, motif integrasi dan interaksi sosial, dan motif hiburan. Responden tidak hanya ingin memperkuat atau menonjolkan sesuatu yang penting didalam kehidupan atau situasi khalayak yang bersangkutan, seperti memperkuat status sosial, sebagai dorongan individu untuk memotivasi diri, sebagai dorongan individu untuk meningkatkan pemahaman diri ketika membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos tetapi juga ingin mencari hiburan dan melepaskan diri dari kejenuhan serta ingin menambah pengetahuan dan hal-hal baru yang ada dalam rubric DBL pada Harian Jawa Pos. Tidak ada responden yang masuk dalam kategori rendah, karena mereka ingin memperkuat atau menonjolkan sesuatu yang penting di dalam kehidupan atau situasi khalayak yang bersangkutan.

4.1.2.2.3. Kepuasan Yang Diharapkan (*Gratification Sought*) Pada Motif Integrasi Dan Interaksi Sosial Dalam Membaca Rubrik DBL Pada Harian Jawa Pos.

Kepuasan yang diharapkan pada motif ini diukur melalui empat pertanyaan dalam kuisioner. Kemudian jawaban yang dipilih diberi skor dan ditotal. Selanjutnya total skor dari kepuasan yang diharapkan pada motif integrasi

dan interaksi sosial dikategorikan kedalam 3 interval yaitu tinggi, sedang, dan rendah.

1. Ingin Memberikan Informasi Jalannya Pertandingan Kepada Teman

Untuk kriteria kepuasan yang diharapkan pembaca Harian Jawa Pos pada motif integrasi dan interaksi sosial pada pertanyaan no. 10 yaitu ingin memberikan informasi atau jalannya pertandingan yang diperoleh dari membaca rubrik DBL kepada teman dan orang-orang sekitar diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 15 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 15.

Ingin Memberikan Informasi Jalannya Pertandingan Kepada Teman

(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	28	28
2.	Setuju (S)	57	57
3.	Tidak Setuju (TS)	14	14
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	1
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisioner III. No. 10

Berdasarkan tabel 15, diketahui bahwa dari 100 orang responden yang memilih jawaban Sangat Setuju (SS) sebanyak 28% atau 28 orang dan yang

memilih jawaban Setuju (S) sebanyak 57% atau 57 orang. Karena pada saat mereka tidak membaca rubric DBL maka responden yang selalu membaca rubric DBL akan dapat memberikan informasi atau dapat mengetahui hasil pertandingan pada saat tidak membaca rubric DBL. Kemudian, responden yang memilih jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) hanya berjumlah 1 orang karena menganggap tidak perlu memberikan informasi kepada teman atau orang sekitar.

2. Ingin Menjadikan Segala Informasi Sebagai Bahan Pembicaraan

Untuk kriteria kepuasan yang diharapkan pembaca Harian Jawa Pos pada motif integrasi dan interaksi sosial pada pertanyaan no. 11 yaitu ingin menjadikan segala informasi dari rubrik DBL pada harian jawa pos sebagai bahan pembicaraan dengan teman dan orang-orang sekitar diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 16 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 16.

Ingin Menjadikan Segala Informasi Sebagai Bahan Pembicaraan

(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	23	23
2.	Setuju (S)	58	58
3.	Tidak Setuju (TS)	18	18
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	1
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisioner III. No. 11

Berdasarkan pada tabel 16, diketahui bahwa dari 100 orang responden yang memilih jawaban Sangat Setuju (SS) sebanyak 23% atau 23 orang dan yang memilih jawaban Setuju (S) sebanyak 58% atau 58 orang. Karena dengan menjadikannya sebagai bahan pembicaraan maka mereka dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan lebih mengakrabkan diri dengan yang lainnya. Sedangkan 1 responden atau 1% menyatakan Sangat Tidak Setuju (STS) karena responden lebih memilih informasi lain untuk dijadikan sebagai bahan pembicaraan.

3. Membaca Karena Mengikuti Teman dan Orang Sekitar

Untuk kriteria kepuasan yang diharapkan pembaca Harian Jawa Pos pada motif integrasi dan interaksi sosial pada pertanyaan no. 12 yaitu ingin membaca rubrik DBL pada harian Jawa pos karena mengikuti teman dan orang sekitar yang sedang membaca rubrik tersebut diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 17 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 17.
Membaca Karena Mengikuti Teman dan Orang Sekitar
(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	21	21
2.	Setuju (S)	39	39
3.	Tidak Setuju (TS)	34	34
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	6	6
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisioner III. No. 12

Berdasarkan tabel 17, diketahui bahwa dari 100 orang responden yang memilih jawaban Sangat Setuju (SS) sebanyak 21% atau 21 orang dan yang memilih jawaban Setuju (S) 39% atau 39 orang. Hal ini disebabkan dengan semakin banyaknya pembaca yang membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos maka seseorang akan dengan mudah ikut serta membaca rubric DBL karena banyak yang menyukai, akan tetapi 6% atau 6 orang responden menyatakan Sangat Tidak Setuju (STS) karena membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos karena alasan yang lain.

4. Menjadikan Informasi Untuk Membantu Teman dan Orang Sekitar

Untuk kriteria kepuasan yang diharapkan pembaca Harian Jawa Pos pada motif integrasi dan interaksi sosial pada pertanyaan no. 13 yaitu ingin menjadikan segala informasi pertandingan Development Basketball League pada harian Jawa pos dapat membantu teman dan orang sekitar yang berhubungan dengan olah raga

bola basket diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 18 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 18.
Menjadikan Informasi Untuk Membantu Teman dan Orang Sekitar
(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	32	32
2.	Setuju (S)	51	51
3.	Tidak Setuju (TS)	17	17
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	0	0
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisioner III. No. 13

Berdasarkan tabel 18, diketahui bahwa dari 100 orang responden yang memilih jawaban Sangat Setuju (SS) 32% atau 32 orang dan yang memilih jawaban Setuju (S) 51% atau 51 orang, meskipun antar sesama pemain basket terdapat persaingan yang sehat akan tetapi sesama atlet akan saling membantu dalam pertandingan olah raga bola basket. Tidak ada responden yang menyatakan

Sangat Tidak Setuju (STS) untuk dapat membantu teman dan orang sekitarnya dengan informasi yang diperoleh dari membaca rubrik DBL pada Harian Jawa Pos.

Dari keempat pertanyaan untuk kategori kepuasan yang diharapkan pembaca Harian Jawa Pos pada motif integrasi dan interaksi sosial yakni, ingin memberikan informasi atau jalannya pertandingan yang diperoleh dari membaca rubrik DBL kepada teman dan orang-orang sekitar, ingin menjadikan segala informasi dari rubrik DBL pada harian jawa pos sebagai bahan pembicaraan dengan teman dan orang-orang sekitar, ingin membaca rubrik DBL pada harian Jawa pos karena mengikuti teman dan orang sekitar yang sedang membaca rubrik tersebut, ingin menjadikan segala informasi pertandingan Development Basketball League pada harian Jawa pos dapat membantu teman dan orang sekitar yang berhubungan dengan olah raga bola basket diperoleh skor terendah 4 dan skor tertinggi 16. Penentuan range untuk motif integrasi dan interaksi sosial adalah sebagai berikut :

Skor tertinggi : jumlah soal per kategori motif x skor tertinggi

Skor terendah : jumlah soal per kategori motif x skor terendah

Jenjang : 3

$$\text{Interval} = \frac{\text{Skor jawaban tertinggi} - \text{Skor jawaban terendah}}{\text{Jenjang yang diinginkan}}$$

Maka :

$$\text{Interval} = \frac{(4 \times 4) - (4 \times 1)}{3} = 4$$

Dengan demikian, pemberian skor pada jawaban responden adalah sebagai berikut :

- a. GS motif integrasi dan interaksi sosial Rendah = 4 – 7
- b. GS motif integrasi dan interaksi sosial Sedang = 8 – 11
- c. GS motif integrasi dan interaksi sosial Tinggi = 12 – 16

Jadi interval untuk menganalisis pada penelitian kepuasan yang diharapkan pembaca Harian Jawa pos pada motif integrasi dan interaksi sosial adalah 4.

Kemudian disusun jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 19 berikut :

Tabel 19.

**Kepuasan Yang Diharapkan (GS) Pada Motif Integrasi Dan Interaksi Sosial
Dalam Membaca Rubrik DBL Pada Harian Jawa Pos
(n = 100)**

No.	Kategori	Frekuensi	%
1.	Rendah	0	0
2.	Sedang	42	42
3.	Tinggi	58	58
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisisioner III. No. 10 - 13

Motif integrasi dan interaksi sosial dalam membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos terlihat pada tabel 19 kategori tinggi sebesar 58% atau 58 responden, kategori sedang sebesar 42% atau 42 responden, dan tidak ada responden yang masuk dalam kategori rendah.

Responden pada kategori tinggi paling banyak sejumlah 58% atau 58 responden, hal ini disebabkan responden membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos tidak hanya didorong oleh motif integrasi dan interaksi sosial saja tetapi juga motif informasi, motif hiburan, dan motif identitas pribadi. Responden tidak hanya ingin menyesuaikan diri dengan lingkungan saja, tetapi juga ingin mencari hiburan dan melepaskan diri dari kejenuhan serta ingin menambah pengetahuan dan hal baru yang ada dalam rubric DBL.

4.1.2.2.4. Kepuasan Yang Diharapkan (*Gratification Sought*) Pada Motif Hiburan Dalam Membaca Rubrik DBL Pada Harian Jawa Pos.

Kepuasan yang diharapkan pada motif ini diukur melalui empat pertanyaan dalam kuisioner. Kemudian jawaban yang dipilih diberi skor dan ditotal. Selanjutnya total skor dari kepuasan yang diharapkan pada motif hiburan dikategorikan kedalam 3 interval yaitu tinggi, sedang, dan rendah.

1. Mencari Hiburan

Untuk kriteria kepuasan yang diharapkan pembaca Harian Jawa Pos pada motif hiburan pada pertanyaan no. 14 yaitu untuk mencari hiburan diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 20 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 20.
Mencari Hiburan
(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	26	26
2.	Setuju (S)	51	51
3.	Tidak Setuju (TS)	23	23
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	0	0
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisisioner III. No. 14

Berdasarkan tabel 20, diketahui bahwa dari 100 responden yang memilih jawaban Sangat Setuju (SS) sebanyak 26% atau 26 orang dan yang memilih jawaban Setuju (S) 51% atau 51 orang. Responden ingin mendapatkan hiburan dengan membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos karena peran media massa khususnya surat kabar sebagai media hiburan yang sangat besar. Hal ini berarti rubric DBL pada Harian Jawa Pos dapat memberikan hiburan bagi pecinta basket

meskipun ada yang menyatakan Tidak Setuju (TS) dikarenakan mereka mendapatkan hiburan dengan membaca rubric lainnya.

2. Mengisi Waktu Luang

Untuk kriteria kepuasan yang diharapkan pembaca Harian Jawa Pos pada motif hiburan pada pertanyaan no. 15 yaitu untuk mengisi waktu luang diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 21 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 21.

Mengisi Waktu Luang

(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	26	26
2.	Setuju (S)	58	58
3.	Tidak Setuju (TS)	16	16
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	0	0
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisisioner III. No. 15

Dinyatakan oleh 58% atau 58 responden dari responden yang membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos hanya sekedar mengisi waktu luang saja setelah melakukan kegiatan atau aktivitas baik dirumah maupun ditempat lain. Sedangkan 16 responden atau 16% menyatakan Tidak Setuju (TS) karena responden

membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos tersebut bukan untuk mengisi waktu luang tetapi untuk keinginan yang lain.

3. Bersantai

Untuk kriteria kepuasan yang diharapkan pembaca Harian Jawa Pos pada motif hiburan pada pertanyaan no. 16 yaitu untuk bersantai diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 22 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 22.

Bersantai

(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	22	22
2.	Setuju (S)	56	56
3.	Tidak Setuju (TS)	22	22
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	0	0
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisioner III. No. 16

Dinyatakan oleh 56 responden atau 56% membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos mereka ingin bersantai karena adanya kesibukan aktivitas. Pada

setiap pertandingan selalu disertai acara hiburan yaitu adanya yel-yel kompetisi ditengah pertandingan. Tidak ada responden yang memilih jawaban Sangat Tidak Setuju (STS), karena mereka ingin bersantai dengan membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos.

4. Melepaskan Diri Dari Kejenuhan

Untuk kriteria kepuasan yang diharapkan pembaca Harian Jawa Pos pada motif hiburan pada pertanyaan no. 17 yaitu untuk melepaskan diri dari kejenuhan dalam melakukan aktivitas diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 23 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 23.

Melepaskan Diri Dari Kejenuhan

(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	27	27
2.	Setuju (S)	60	60
3.	Tidak Setuju (TS)	12	12
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	1
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisioner III. No. 17

Melepaskan diri dari kejenuhan adalah salah satu upaya menghindarkan diri dari tekanan atau menghindari ketegangan setelah beraktivitas seharian seperti

belajar yang membuat responden merasa jenuh, sehingga untuk menghilangkan kejenuhan tersebut responden membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos.

Ketika membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos sebanyak 60 responden atau 60% menyatakan Setuju (S) ingin melepaskan diri dari kejenuhan setelah melakukan aktivitas di sekolah. Sebanyak 1 responden atau 1% menyatakan Sangat Tidak Setuju (STS) karena mereka melepaskan kejenuhan dengan melakukan kegiatan yang lain selain membaca surat kabar.

Berdasarkan keempat pertanyaan untuk kategori kepuasan yang diharapkan pembaca Harian Jawa Pos pada motif hiburan yakni, untuk mencari hiburan, untuk mengisi waktu luang, untuk bersantai, untuk melepaskan diri dari kejenuhan dalam melakukan aktivitas diperoleh skor terendah 4 dan skor tertinggi

16. Penentuan range untuk motif hiburan adalah sebagai berikut :

Skor tertinggi : jumlah soal per kategori motif x skor tertinggi

Skor terendah : jumlah soal per kategori motif x skor terendah

Jenjang : 3

$$\text{Interval} = \frac{\text{Skor jawaban tertinggi} - \text{Skor jawaban terendah}}{\text{Jenjang yang diinginkan}}$$

Maka :

$$\text{Interval} = \frac{(4 \times 4) - (4 \times 1)}{3} = 4$$

Dengan demikian, pemberian skor pada jawaban responden adalah sebagai berikut :

a. GS motif hiburan Rendah = 4 – 7

b. GS motif hiburan Sedang = 8 – 11

c. GS motif hiburan Tinggi = 12 – 16

Jadi interval untuk menganalisis pada penelitian kepuasan yang diharapkan pembaca Harian Jawa pos pada motif hiburan adalah 4.

Kemudian disusun jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 24 berikut :

Tabel 24.

**Kepuasan Yang Diharapkan (GS) Pada Motif Hiburan Dalam Membaca
Rubrik DBL Pada Harian Jawa Pos
(n = 100)**

No.	Kategori	Frekuensi	%
1.	Rendah	1	1
2.	Sedang	30	30
3.	Tinggi	69	69
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisioner III. No. 14 – 17

Berdasarkan tabel 24 diatas, motif hiburan responden dalam membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos dengan kategori tinggi sebanyak 69 responden atau 69%, kategori sedang sebanyak 30 responden atau 30% dan 1% atau 1 responden termasuk dalam kategori rendah.

Untuk motif hiburan responden dalam membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos didominasi oleh kategori tinggi sebanyak 69% atau 69 responden. Hal ini menunjukkan bahwa responden juga membutuhkan hiburan selain membutuhkan informasi untuk melepaskan diri dari kejenuhan setelah seharian

melakukan aktivitas di sekolah. Keinginan mencari hiburan dapat juga sebagai upaya menghindarkan diri dari tekanan dan ketegangan. Dalam membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos responden dapat melepaskan diri dari kejenuhan dan terhibur oleh berita-berita yang menarik.

4.1.2.3. Kepuasan Yang Diperoleh (*Gratification Obtained*) Dalam Membaca Rubrik DBL Pada Harian Jawa Pos.

Gratification Obtained (GO) adalah kepuasan yang diperoleh individu setelah menggunakan media. Yang dimaksud disini adalah terpenuhinya sejumlah kebutuhan-kebutuhan tertentu setelah menggunakan media, dalam penelitian ini adalah Harian Jawa Pos.

Pengukuran kepuasan yang diperoleh dalam membaca Harian Jawa Pos diukur dengan skala *Likert*. Kepuasan yang diperoleh dalam penelitian ini, terbagi menjadi empat, yaitu kepuasan yang diperoleh pada motif informasi, kepuasan yang diperoleh pada motif identitas pribadi, kepuasan yang diperoleh pada motif integrasi dan interaksi sosial, serta kepuasan yang diperoleh pada motif hiburan.

4.1.2.3.1. Kepuasan Yang Diperoleh (*Gratification Obtained*) Pada Motif Informasi Dalam Membaca Rubrik DBL Pada Harian Jawa Pos.

Kepuasan yang diperoleh pada motif ini diukur melalui lima pertanyaan dalam kuisioner. Kemudian jawaban yang dipilih diberi skor dan ditotal. Selanjutnya total skor dari kepuasan yang diperoleh pada motif informasi dikategorikan kedalam 3 interval yaitu tinggi, sedang, dan rendah.

1. Mendapatkan Wawasan atau Pengetahuan

Untuk kriteria kepuasan yang diperoleh pembaca Harian Jawa Pos pada motif informasi pada pertanyaan no. 18 yaitu mendapatkan wawasan atau pengetahuan tentang olah raga bola basket di Indonesia diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 25 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 25.

Mendapatkan Wawasan atau Pengetahuan

(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	59	59
2.	Setuju (S)	35	35
3.	Tidak Setuju (TS)	5	5
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	1
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisisioner IV. No. 18

Berdasarkan tabel 25, diketahui bahwa dari 100 responden yang membaca rubrik DBL pada Harian Jawa Pos yang memilih jawaban Sangat Setuju (SS) pada motif informasi pertanyaan no. 18 yaitu mendapatkan wawasan atau pengetahuan tentang olah raga bola basket di Indonesia adalah sebanyak 59% atau 59 orang

dan responden yang memilih jawaban Setuju (S) sebanyak 35% atau 35 orang. Hal ini menunjukkan bahwa pelajar SMA di Surabaya yang membaca rubrik DBL pada Harian Jawa Pos telah mendapatkan wawasan atau pengetahuan olah raga bola basket di Indonesia untuk dijadikan suatu pengetahuan dalam melakukan suatu tindakan yang berhubungan dengan olah raga bola basket.

Kemudian responden yang memilih jawaban Tidak Setuju (TS) sebanyak 5% atau 5 orang selanjutnya diikuti 1 % atau 1 orang yang memilih jawaban Sangat Tidak Setuju (STS). Data ini menunjukkan bahwa responden mendapatkan kepuasan motif informasi dari membaca rubrik DBL pada Harian Jawa Pos. hal ini dikarenakan kebutuhan-kebutuhan yang diinginkan dapat terpenuhi dari membaca rubrik DBL pada Harian Jawa Pos.

2. Memperoleh Informasi Tentang Kedua Tim

Untuk kriteria kepuasan yang diperoleh pembaca Harian Jawa Pos pada motif informasi pada pertanyaan no. 19 yaitu telah memperoleh informasi tentang kedua tim yang bertanding dalam Development Basketball League diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 26 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 26.
Memperoleh Informasi Tentang Kedua Tim
(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	43	43
2.	Setuju (S)	42	42
3.	Tidak Setuju (TS)	15	15
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	0	0
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisioner IV. No. 19

Berdasarkan pada tabel 26, diketahui bahwa dari 100 orang responden yang membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos yang memilih jawaban Sangat Setuju (SS) pada motif informasi pada pertanyaan no 19 yang telah memperoleh informasi tentang kedua tim yang bertanding dalam Development Basketball League sebanyak 43% atau 43 orang dan sebanyak 42% atau 42 orang yang memilih jawaban Setuju (S). hal ini menunjukkan bahwa pelajar SMA di Surabaya membutuhkan informasi mengenai kedua tim yang bertanding dalam Development Basketball League. Dengan membaca rubric DBL pada Harian Jawa pos responden memperoleh kepuasan untuk mendapatkan informasi tentang kedua tim yang bertanding.

Kemudian responden yang memilih jawaban Tidak Setuju (TS) sebanyak 15% atau 15 orang serta 0% atau tidak ada responden yang memilih jawaban Sangat Tidak Setuju (STS). Hal ini tentunya dapat membuktikan bahwa rubric

DBL pada Harian Jawa Pos telah memenuhi kebutuhan pelajar SMA di Surabaya yang membaca rubric DBL dalam memperoleh informasi mengenai kedua tim yang bertanding.

3. Memperoleh Informasi Tentang Pemain Yang Akan Bertanding

Untuk kriteria kepuasan yang diperoleh pembaca Harian Jawa Pos pada motif informasi pada pertanyaan no. 20 telah memperoleh informasi tentang siapa sajakah pemain-pemain yang bertanding dalam Development Basketball League diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 27 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 27.

Memperoleh Informasi Tentang Pemain Yang Akan Bertanding

(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	43	43
2.	Setuju (S)	41	41
3.	Tidak Setuju (TS)	15	15
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	1
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisioner IV. No. 20

Berdasarkan tabel 27, diketahui bahwa 100 orang responden yang membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos yang memilih jawaban Sangat Setuju (SS) pada

motif informasi pertanyaan no. 3 yaitu telah memperoleh informasi tentang siapa sajakah pemain-pemain yang bertanding dalam Development Basketball League sebanyak 43% atau 43 orang dan sebanyak 41% atau 41 orang memilih jawaban Setuju (S). Hal ini menunjukkan bahwa pembaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos telah dapat memuaskan rasa ingin tahu tentang informasi siapa sajakah pemain-pemain yang bertanding agar kita dapat terus mengikuti perkembangan pemain jaman sekarang. Pada jawaban Tidak Setuju (TS) diperoleh sebanyak 15% atau 15 orang dan 1% atau 1 orang memilih jawaban Sangat Tidak Setuju (STS). Ini membuktikan bahwa pelajar SMA di Surabaya yang membaca rubric DBL telah mendapatkan kepuasan informasi.

4. Memperoleh Informasi Tentang Jalannya Pertandingan

Untuk kriteria kepuasan yang diperoleh pembaca Harian Jawa Pos pada motif informasi pada pertanyaan no. 21 telah memperoleh informasi tentang jalannya pertandingan Development Basketball League diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 28 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 28.

Memperoleh Informasi Tentang Jalannya Pertandingan

(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	42	42
2.	Setuju (S)	53	53
3.	Tidak Setuju (TS)	4	4
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	1
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisisioner IV. No. 21

Berdasarkan pada tabel 28, diketahui bahwa dari 100 orang responden yang membaca rubric DBL yang memilih jawaban Sangat Setuju (SS) pada motif informasi pertanyaan no. 4 untuk memperoleh informasi tentang jalannya pertandingan Development Basketball League sebanyak 42% atau 42 orang dan responden yang memilih jawaban Setuju (S) sebanyak 53% atau 53 orang. Hal ini menunjukkan bahwa pelajar SMA di Surabaya telah mendapatkan informasi tentang jalannya pertandingan Development Basketball League.

Kemudian ada 4% atau 4 orang yang memilih jawaban Tidak Setuju (TS) dan 1% atau hanya 1 responden yang memilih jawaban Sangat Tidak Setuju (STS). Dengan mengetahui informasi jalannya pertandingan maka pembaca rubric DBL terpenuhi kebutuhan informasinya.

5. Memperoleh Informasi Tentang Perkembangan Bola Basket

Untuk kriteria kepuasan yang diperoleh pembaca Harian Jawa Pos pada motif informasi pada pertanyaan no. 22 telah memperoleh informasi tentang

perkembangan olah raga bola basket di Indonesia diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 29 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 29.

Memperoleh Informasi Tentang Perkembangan Bola Basket

(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	40	40
2.	Setuju (S)	55	55
3.	Tidak Setuju (TS)	5	5
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	0	0
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisisioner IV. No. 22

Berdasarkan tabel 29, diketahui bahwa 100 orang responden yang membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos yang memilih jawaban Sangat Setuju (SS) pada motif informasi pertanyaan no.5 yaitu memperoleh informasi tentang perkembangan bola basket di Indonesia sebanyak 40% atau 40 orang dan responden yang memilih jawaban Setuju (S) sebanyak 55% atau 55 orang. Hal ini menunjukkan bahwa pelajar SMA di Surabaya mendapatkan informasi tentang perkembangan bola basket.

Kemudian ada 5% atau 5 orang yang memilih jawaban Tidak Setuju (TS) dan 0% atau tidak ada yang memilih jawaban Sangat Tidak Setuju (STS). Dengan wawasan yang luas maka pembaca rubric DBL terpenuhi kebutuhan informasinya.

Dari kelima pertanyaan untuk kategori kepuasan yang diperoleh pembaca Harian Jawa Pos pada motif informasi yakni, telah memperoleh wawasan atau pengetahuan tentang olah raga bola basket di Indonesia, telah memperoleh informasi tentang kedua tim yang bertanding dalam Development Basketball League, telah memperoleh informasi tentang siapa sajakah pemain-pemain yang bertanding dalam Development Basketball League, telah memperoleh informasi tentang jalannya pertandingan Development Basketball League, telah memperoleh informasi tentang perkembangan olah raga bola basket di Indonesia diperoleh skor terendah 4 dan skor tertinggi 20. Penentuan range untuk motif informasi adalah sebagai berikut :

Skor tertinggi : jumlah soal per kategori motif x skor tertinggi

Skor terendah : jumlah soal per kategori motif x skor terendah

Jenjang : 3

$$\text{Interval} = \frac{\text{Skor jawaban tertinggi} - \text{Skor jawaban terendah}}{\text{Jenjang yang diinginkan}}$$

Maka :

$$\text{Interval} = \frac{(5 \times 4) - (5 \times 1)}{3} = 5$$

Dengan demikian, pemberian skor pada jawaban responden adalah sebagai berikut :

- a. GO motif informasi Rendah = 5 – 9
- b. GO motif informasi Sedang = 10 – 14
- c. GO motif informasi Tinggi = 15 – 20

Jadi interval untuk menganalisis pada penelitian kepuasan yang diperoleh pembaca Harian Jawa pos pada motif informasi adalah 5.

Kemudian disusun jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 30 berikut :

Tabel 30.
Kepuasan Yang Diperoleh (GO) Pada Motif Informasi Dalam Membaca
Rubrik DBL Pada Harian Jawa Pos
(n = 100)

No.	Kategori	Frekuensi	%
1.	Rendah	0	0
2.	Sedang	4	4
3.	Tinggi	96	96
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisisioner IV. No. 18 - 22

Berdasarkan tabel 30 diatas, dapat diketahui bahwa dari 100 orang responden yang membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos yang memiliki *Gratification Obtained* rendah pada motif informasi adalah sebanyak 0% atau tidak ada. Sedangkan yang memiliki *Gratification Obtained* sedang pada motif informasi adalah sebanyak 4% atau 4 orang dan yang memiliki *Gratification Obtained* tinggi pada motif informasi sebanyak 96% atau 96 orang.

Pada dasarnya yang menyebabkan jumlah responden yang memiliki *Gratification Obtained* sedang dan tinggi pada motif informasi yaitu berjumlah 4 dan 96 orang adalah karena mereka merasa puas dan sudah terpenuhi kebutuhan akan informasinya dengan membaca rubrik DBL pada Harian Jawa Pos. Dan hal ini menunjukkan pula tingkat kesadaran yang tinggi responden untuk mencari dan menambah wawasan mengenai olah raga bola basket di Indonesia.

4.1.2.3.2. Kepuasan Yang Diperoleh (*Gratification Obtained*) Pada Motif Identitas Pribadi Dalam Membaca Rubrik DBL Pada Harian Jawa Pos.

Kepuasan yang diperoleh pada motif ini diukur melalui empat pertanyaan dalam kuisioner. Kemudian jawaban yang dipilih diberi skor dan ditotal. Selanjutnya total skor dari kepuasan yang diperoleh pada motif identitas pribadi dikategorikan kedalam 3 interval yaitu tinggi, sedang, dan rendah.

1. Telah Diakui Sebagai Pemain Bola Basket

Untuk kriteria kepuasan yang diperoleh pembaca Harian Jawa Pos pada motif identitas pribadi pada pertanyaan no. 23 yaitu telah diakui sebagai seorang pemain bola basket yang mengikuti perkembangan olah raga bola basket di Indonesia diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 31 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 31.
Telah Diakui Sebagai Pemain Bola Basket
(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	13	13
2.	Setuju (S)	47	47
3.	Tidak Setuju (TS)	35	35
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	5	5
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisioner IV. No. 23

Berdasarkan tabel 31, diketahui bahwa dari 100 orang responden yang memilih jawaban Sangat Setuju (SS) sebanyak 13% atau 13 orang dan yang memilih jawaban Setuju (S) sebanyak 47% atau 47 orang. Hal ini menunjukkan pelajar SMA di Surabaya yang membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos telah diakui sebagai pemain basket yang mengikuti perkembangan olah raga bola basket di tanah air karena telah membaca dan mengetahui jalannya pertandingan DBL.

Sedangkan yang memilih jawaban Tidak Setuju (TS) sebanyak 35% atau 35 orang dan 5% atau 5 orang yang memilih Sangat Tidak Setuju (STS). Hal ini menunjukkan bahwa responden dapat memperoleh informasi saja tanpa memperhatikan pesan yang terdapat pada suatu informasi yang ada pada rubric DBL.

2. Telah Meningkatkan Motivasi Diri

Untuk kriteria kepuasan yang diperoleh pembaca Harian Jawa Pos pada motif identitas pribadi pada pertanyaan no. 24 yaitu telah meningkatkan motivasi diri diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 32 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 32.

Telah Meningkatkan Motivasi Diri

(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	5	5
2.	Setuju (S)	43	43
3.	Tidak Setuju (TS)	46	46
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	6	6
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisisioner IV. No. 24

Berdasarkan tabel 32, diketahui bahwa dari 100 orang responden yang memilih jawaban Sangat Setuju (SS) sebanyak 5% atau 5 orang dan yang memilih jawaban Setuju (S) sebanyak 43% atau 43 orang. Hal ini menunjukkan bahwa pembaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos kurang memiliki dorongan dalam dirinya untuk menjadi atlet bola basket professional seperti idolanya tersebut. Dengan membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos, pembaca belum terpenuhi kebutuhannya dalam memotivasi diri dengan nilai-nilai yang ada didalam rubric DBL pada Harian Jawa Pos.

Untuk responden yang memilih jawaban Tidak Setuju (TS) sebanyak 46% atau 46 orang dan yang memilih jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) sebanyak 6% atau 6 orang menunjukkan bahwa responden sudah dapat memotivasi diri dengan nilai-nilai yang ada pada rubric DBL tanpa membaca rubric ini.

3. Memperoleh Pemahaman Diri Untuk Menginstropeksi Diri

Untuk kriteria kepuasan yang diperoleh pembaca Harian Jawa Pos pada motif identitas pribadi pada pertanyaan no. 25 yaitu memperoleh pemahaman diri untuk menginstropeksi diri diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 33 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 33.

Memperoleh Pemahaman Diri Untuk Menginstropeksi Diri

(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	4	4
2.	Setuju (S)	37	37
3.	Tidak Setuju (TS)	57	57
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	2	2
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisioner IV. No. 25

Berdasarkan tabel 33, diketahui bahwa dari 100 orang responden yang memilih jawaban Sangat Setuju (SS) sebanyak 4% atau hanya 4 orang dan yang memilih jawaban Setuju (S) sebanyak 37% atau 37 orang. Hal ini menunjukkan keinginan untuk menginstropeksi diri dengan membaca rubric DBL sangatlah kurang, karena kurangnya dorongan dari dalam dirinya untuk memperbaiki atau menilai permainan bola basketnya.

Sedangkan yang memilih jawaban Tidak Setuju (TS) sebanyak 57% atau 57 orang dan yang memilih jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) sebanyak 2% atau hanya 2 orang, menunjukkan bahwa responden sudah mampu menginstropeksi dirinya tanpa membaca rubric DBL tersebut.

4. Telah Menemukan Figur Pemain Profesional

Untuk kriteria kepuasan yang diperoleh pembaca Harian Jawa Pos pada motif identitas pribadi pada pertanyaan no. 26 yaitu menemukan figur pemain

professional yang dapat dijadikan panutan diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 34 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 34.

Telah Menemukan Figur Pemain Profesional

(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	11	11
2.	Setuju (S)	27	27
3.	Tidak Setuju (TS)	58	58
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	4	4
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisioner IV. No. 26

Berdasarkan tabel 34, diketahui bahwa dari 100 orang responden yang memilih jawaban Sangat Setuju (SS) sebanyak 11% atau 11 orang dan yang memilih jawaban Setuju (S) sebanyak 27% atau 27 orang. Hal ini menunjukkan bahwa pembaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos belum dapat menemukan figur pemain professional yang dapat dijadikan panutan pada rubric DBL pada Harian Jawa Pos.

Untuk responden yang memilih jawaban Tidak Setuju (TS) sebanyak 58% atau 58 orang dan yang memilih jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) sebanyak 4% atau 4 orang. Ini menunjukkan bahwa responden mengabaikan informasi sosok panutan yang tersedia pada rubric DBL.

Dari keempat pertanyaan untuk kategori kepuasan yang diperoleh pembaca Harian Jawa Pos pada motif identitas pribadi yakni, telah diakui sebagai seorang pemain bola basket yang mengikuti perkembangan olah raga bola basket di Indonesia, telah meningkatkan motivasi diri, memperoleh pemahaman diri untuk menginstropeksi diri, menemukan figur pemain proffesional yang dapat dijadikan panutan diperoleh skor terendah 4 dan skor tertinggi 16. Penentuan range untuk motif identitas pribadi adalah sebagai berikut :

Skor tertinggi : jumlah soal per kategori motif x skor tertinggi

Skor terendah : jumlah soal per kategori motif x skor terendah

Jenjang : 3

$$\text{Interval} = \frac{\text{Skor jawaban tertinggi} - \text{Skor jawaban terendah}}{\text{Jenjang yang diinginkan}}$$

Maka :

$$\text{Interval} = \frac{(4 \times 4) - (4 \times 1)}{3} = 4$$

Dengan demikian, pemberian skor pada jawaban responden adalah sebagai berikut :

- a. GO motif identitas pribadi Rendah = 4 – 7
- b. GO motif identitas pribadi Sedang = 8 – 11
- c. GO motif identitas pribadi Tinggi = 12 – 16

Jadi interval untuk menganalisis pada penelitian kepuasan yang diperoleh pembaca Harian Jawa pos pada motif identitas pribadi adalah 4.

Kemudian disusun jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 35 berikut :

Tabel 35.
Kepuasan Yang Diperoleh (GO) Pada Motif Identitas Pribadi Dalam
Membaca Rubrik DBL Pada Harian Jawa Pos
(n = 100)

No	Kategori	Frekuensi	%
1	Rendah	3	3
2	Sedang	72	72
3	Tinggi	25	25
Jumlah		100	100

Sumber : Kuesioner IV. No. 23 – 26

Berdasarkan tabel 35 diatas, dapat diketahui bahwa dari 100 orang responden yang membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos yang memiliki Gratification Obtained kategori rendah pada motif identitas pribadi sebanyak 3% atau 3 orang, kategori sedang sebanyak 72% atau 72 orang, dan pada kategori tinggi sebanyak 25% atau 25 orang.

Tingkat kepuasan yang diperoleh dibandingkan yang diharapkan cenderung menurun. Pada GS motif identitas pribadi berada di kategori tinggi sebesar 67% namun GO menjadi 25%, sedangkan untuk kategori sedang di GS 33% naik menjadi 72% pada GO, kenaikan terjadi pada kategori rendah pada GS 0% menjadi 3% pada GO.

Hal ini menunjukkan adanya beberapa kebutuhan responden yang tidak terpenuhi dengan membaca rubric DBL pada motif identitas pribadi melalui 4 pertanyaannya.

4.1.2.3.3. Kepuasan Yang Diperoleh (Gratification Obtained) Pada Motif Integrasi Dalam Interaksi Sosial Dalam Membaca Rubrik DBL pada Harian Jawa Pos.

Kepuasan yang diperoleh pada motif ini diukur melalui empat pertanyaan dalam kuesioner. Kemudian jawaban yang dipilih diberi skor dan ditotal. Selanjutnya total skor dari kepuasan yang diperoleh pada motif integrasi dan interaksi sosial dikategorikan kedalam 3 interval yaitu tinggi, sedang dan rendah.

1. Telah Memberikan Informasi Kepada Teman dan Orang–Orang Sekitar

Untuk kriteria kepuasan yang diperoleh pembaca Harian Jawa Pos pada motif integrasi dan interaksi sosial pada pertanyaan No. 27 yaitu telah memberikan informasi atau jalannya pertandingan yang diperoleh dari membaca rubrik DBL kepada teman dan orang-orang sekitar diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 36 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 36.

Telah Memberikan Informasi Kepada teman dan Orang Sekitar

(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	16	16
2.	Setuju (S)	57	57
3.	Tidak Setuju (TS)	25	25
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	2	2
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisioner IV. No. 27

Berdasarkan tabel 36, diketahui bahwa dari 100 orang responden yang memilih jawaban Sangat Setuju (SS) sebanyak 16% atau 16 orang dan yang memilih jawaban Setuju (S) sebanyak 57% atau 57 orang. Hal ini menunjukkan bahwa pembaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos telah memberikan informasi atau jalannya pertandingan yang diperoleh pada saat mereka tidak membaca rubrik DBL. Dengan memberikan informasi pada teman atau orang sekitar mereka dapat mengetahui hasil pertandingan DBL.

Sedangkan yang memilih jawaban Tidak Setuju (TS) sebanyak 25% atau 25 orang dan yang memilih jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) sebanyak 2% atau 2 orang, ini menunjukkan memberikan informasi jalannya pertandingan kepada teman atau orang sekitar dianggap tidak perlu. Dengan demikian kebutuhan pembaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos telah dapat terpenuhi akan keinginannya untuk membantu memberikan informasi jalannya pertandingan kepada teman atau orang sekitar.

2. Telah Menjadikan Informasi Sebagai Bahan Pembicaraan

Untuk kriteria kepuasan yang diharapkan pembaca Harian Jawa Pos pada motif integrasi dan interaksi sosial pada pertanyaan no. 28 yaitu telah menjadikan segala informasi dari rubrik DBL pada harian jawa pos sebagai bahan pembicaraan dengan teman dan orang-orang sekitar diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 37 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 37.

Telah Menjadikan Informasi Sebagai Bahan Pembicaraan

(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	8	8
2.	Setuju (S)	59	59
3.	Tidak Setuju (TS)	30	30
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	3	3
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisisioner IV. No. 28

Berdasarkan tabel 37, diketahui bahwa dari 100 orang responden yang memilih jawaban Sangat Setuju (SS) sebanyak 8% atau 8 orang dan yang memilih jawaban Setuju (S) sebanyak 59% atau 59 orang. Hal ini menunjukkan bahwa pelajar SMA di Surabaya yang membaca rubrik DBL pada Harian Jawa Pos telah menggunakan bantuan untuk menemukan hal-hal yang menjadi pembicaraan dengan orang lain dan lebih mengakrabkan diri dengan yang lainnya.

Kemudian ada 30% atau 30 orang yang memilih jawaban Tidak Setuju (TS) dan ada 3% atau 3 orang yang memilih jawaban Sangat Tidak setuju (STS). Hal ini menunjukkan bahwa pelajar SMA di Surabaya memilih membaca rubrik DBL pada Harian Jawa Pos untuk memperoleh, mencari, dan menambah informasi untuk dirinya sendiri.

3. Telah Membaca Karena Mengikuti Teman

Untuk kriteria kepuasan yang diperoleh pembaca Harian Jawa Pos pada motif integrasi dan interaksi sosial pada pertanyaan no. 29 yaitu telah membaca rubrik DBL pada harian Jawa pos karena mengikuti teman dan orang sekitar yang sedang membaca rubrik tersebut diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 38 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 38.

Telah Membaca Karena Mengikuti Teman

(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	4	4
2.	Setuju (S)	45	45
3.	Tidak Setuju (TS)	45	45
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	6	6
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisioner IV. No. 29

Berdasarkan tabel 38, diketahui bahwa dari 100 orang responden yang memilih jawaban Sangat Setuju (SS) sebanyak 4% atau 4 orang dan yang memilih jawaban Setuju (S) sebanyak 45% atau 45 orang. Hal ini menunjukkan bahwa pembaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos membaca karena dorongan dirinya sendiri atau ada alasan lain bukan karena mengikuti orang lain. Sedangkan yang memilih jawaban Tidak Setuju (TS) sebanyak 45% atau 45 orang dan yang memilih jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) sebanyak 6% atau 6 orang, ini menunjukkan bahwa sebagian pembaca yang membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos ini karena mengikuti teman dan orang sekitar yang sedang membaca rubric tersebut.

4. Telah Menjadikan Segala Informasi Untuk Membantu Teman dan Orang Sekitar

Untuk kriteria kepuasan yang diperoleh pembaca Harian Jawa Pos pada motif integrasi dan interaksi sosial pada pertanyaan no. 30 yaitu telah menjadikan segala informasi pertandingan Development Basketball League pada harian Jawa

pos membantu teman dan orang sekitar yang berhubungan dengan olah raga bola basket diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 39 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 39.

**Telah Menjadikan Segala Informasi Untuk Membantu Teman dan Orang
Sekitar
(n = 100)**

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	11	11
2.	Setuju (S)	37	37
3.	Tidak Setuju (TS)	43	43
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	9	9
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisisioner IV. No. 30

Berdasarkan tabel 39, diketahui bahwa dari 100 orang responden yang memilih jawaban Sangat Setuju (SS) sebanyak 11% atau 11 orang dan yang memilih jawaban Setuju (S) sebanyak 37% atau 37 orang. Hal ini menunjukkan bahwa belum mampu membantu teman dan orang sekitar dengan menyampaikan informasi yang diperoleh dari membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos karena alasan lain. Sedangkan yang memilih jawaban Tidak Setuju (TS) sebanyak 43% atau 43 orang dan yang memilih jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) sebanyak 9% atau 9 orang, menunjukkan meskipun antar sesama pemain bola basket terdapat

persaingan yang sehat akan tetapi sesama atlet akan saling membantu dalam memberikan informasi pertandingan olah raga basket.

Dari keempat pertanyaan untuk kategori kepuasan yang diperoleh pembaca Harian Jawa Pos pada motif integrasi dan interaksi sosial yakni, telah memberikan informasi atau jalannya pertandingan yang diperoleh dari membaca rubrik DBL kepada teman dan orang-orang sekitar, telah menjadikan segala informasi dari rubrik DBL pada harian jawa pos sebagai bahan pembicaraan dengan teman dan orang-orang sekitar, telah membaca rubrik DBL pada harian Jawa pos karena mengikuti teman dan orang sekitar yang sedang membaca rubrik tersebut, telah menjadikan segala informasi pertandingan Development Basketball League pada harian Jawa pos membantu teman dan orang sekitar yang berhubungan dengan olah raga bola basket diperoleh skor terendah 4 dan skor tertinggi 16. Penentuan range untuk motif integrasi dan interaksi sosial adalah sebagai berikut :

Skor tertinggi : jumlah soal per kategori motif x skor tertinggi

Skor terendah : jumlah soal per kategori motif x skor terendah

Jenjang : 3

$$\text{Interval} = \frac{\text{Skor jawaban tertinggi} - \text{Skor jawaban terendah}}{\text{Jenjang yang diinginkan}}$$

Maka :

$$\text{Interval} = \frac{(4 \times 4) - (4 \times 1)}{3} = 4$$

Dengan demikian, pemberian skor pada jawaban responden adalah sebagai berikut :

- a. GO motif integrasi dan interaksi sosial Rendah = 4 – 7
- b. GO motif integrasi dan interaksi sosial Sedang = 8 – 11
- c. GO motif integrasi dan interaksi sosial Tinggi = 12 – 16

Jadi interval untuk menganalisis pada penelitian kepuasan yang diperoleh pembaca Harian Jawa pos pada motif integrasi dan interaksi sosial adalah 4.

Kemudian disusun jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 40 berikut :

Tabel 40.

Kepuasan Yang Diperoleh (GO) Pada Motif Integrasi Dan Interaksi Sosial

Dalam Membaca Rubrik DBL Pada Harian Jawa Pos

(n = 100)

No.	Kategori	Frekuensi	%
1.	Rendah	6	6
2.	Sedang	55	55
3.	Tinggi	39	39
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisisioner IV. No. 27 - 30

Berdasarkan tabel 40 diatas, diketahui responden yang termasuk dalam kategori rendah sebesar 6% atau 6 orang, kategori sedang sebesar 55% atau 55 orang, dan yang termasuk kategori tinggi sebesar 39% atau 39 orang.

Hal ini menunjukkan bahwa ketegori rendah mengalami kenaikan dari GS 0% menjadi 6% pada GO, pada kategori sedang mengalami kenaikan dari GS 42% menjadi 55% pada GO, dan pada kategori tinggi mengalami penurunan yakni dari GS 58% menjadi 39% pada GO.

Sehingga pada motif integrasi dan interaksi sosial ini menunjukkan adanya ketidakpuasan yang diperoleh responden pembaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos. kebutuhan-kebutuhan yang diinginkan atau diharapkan belum dapat terpenuhi, karena adanya kesenjangan antara GS dan GO.

4.1.2.3.4. Kepuasan Yang Diperoleh (*Gratification Obtained*) Pada Motif

Hiburan Dalam Membaca Rubrik DBL Pada Harian Jawa Pos.

Kepuasan yang diperoleh pada motif ini diukur melalui empat pertanyaan dalam kuisisioner. Kemudian jawaban yang dipilih diberi skor dan ditotal. Selanjutnya total skor dari kepuasan yang diperoleh pada motif hiburan dikategorikan kedalam 3 interval yaitu tinggi, sedang, dan rendah.

1. Memperoleh Hiburan

Untuk kriteria kepuasan yang diperoleh pembaca Harian Jawa Pos pada motif hiburan pada pertanyaan no. 31 yaitu untuk memperoleh hiburan diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 40 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 41.

Memperoleh Hiburan

(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	30	30
2.	Setuju (S)	42	42
3.	Tidak Setuju (TS)	27	27
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	2	2
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisioner IV. No. 31

Berdasarkan tabel 41, diketahui bahwa dari 100 orang responden yang memilih jawaban Sangat Setuju (SS) sebanyak 30% atau 30 orang dan yang memilih jawaban Setuju (S) sebanyak 42% atau 42 orang. Hal ini menunjukkan bahwa pembaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos dapat terpuaskan karena kebutuhan akan melepaskan kejenuhan dengan membaca informasi-informasi yang ringan.

Sedangkan yang memilih jawaban Tidak Setuju (TS) sebanyak 27% atau 27 orang dan yang memilih jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) sebanyak 2% atau 2 orang. Hal ini menunjukkan responden belum dapat menghilangkan kejenuhan karena informasinya kurang sesuai dengan keinginannya.

2. Mengisi Waktu Luang

Untuk kriteria kepuasan yang diperoleh pembaca Harian Jawa Pos pada motif hiburan pada pertanyaan no. 32 yaitu memperoleh informasi dalam mengisi

dan menghabiskan waktu luang diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 41 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 42.

Mengisi Waktu Luang

(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	33	33
2.	Setuju (S)	50	50
3.	Tidak Setuju (TS)	14	14
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	3	3
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisioner IV. No. 32

Berdasarkan tabel 42, diketahui bahwa dari 100 orang responden yang memilih jawaban Sangat Setuju (SS) sebanyak 33% atau 33 orang dan yang memilih jawaban Setuju (S) sebanyak 50% atau 50 orang. Hal ini menunjukkan bahwa pembaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos sudah dapat mengatasi kebosanan dengan mengisi dan menghabiskan waktu luang dengan membaca berbagai macam informasi. Sehingga pembaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos dapat terpuaskan motif hiburannya.

Sedangkan responden yang memilih jawaban Tidak Setuju (TS) sebanyak 14% atau 14 orang dan yang memilih jawaban Sangat Tidak Setuju (STS)

sebanyak 3% atau 3 orang. Hal ini menunjukkan bahwa responden tidak memerlukan informasi yang menghibur dari rubric DBL pada Harian Jawa Pos.

3. Bersantai

Untuk kriteria kepuasan yang diperoleh pembaca Harian Jawa Pos pada motif hiburan pada pertanyaan no. 33 yaitu memperoleh sarana untuk bersantai diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 42 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 43.

Bersantai

(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	39	39
2.	Setuju (S)	29	29
3.	Tidak Setuju (TS)	21	21
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	1
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisioner IV. No. 33

Berdasarkan tabel 43, diketahui bahwa dari 100 orang responden yang memilih jawaban Sangat Setuju (SS) sebanyak 39% atau 39 orang dan yang memilih jawaban Setuju (S) sebanyak 29% atau 29 orang. Hal ini menunjukkan bahwa pembaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos sudah terpuaskan akan kebutuhan hiburan untuk bersantai dengan membaca informasi yang ringan. Sedangkan responden yang memilih jawaban Tidak Setuju sebanyak 21% atau 21 orang dan yang memilih jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) sebanyak 1% atau 1 orang saja. Hal ini disebabkan karena responden tersebut telah mendapatkan hiburan dari media lain tanpa membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos.

4. Memperoleh Sarana Untuk Melepaskan Diri Dari Kejenuhan

Untuk kriteria kepuasan yang diperoleh pembaca Harian Jawa Pos pada motif hiburan pada pertanyaan no. 34 yaitu memperoleh sarana untuk melepaskan diri dari kejenuhan dalam melakukan aktivitas diperoleh empat pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Maka disusun kriteria jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 34 yang didapat dari tabulasi jawaban pada lampiran jawaban responden yaitu :

Tabel 44.

Memperoleh Sarana Untuk Melepaskan Diri Dari Kejenuhan

(n = 100)

No.	Kriteria	Frekuensi	%
1.	Sangat Setuju (SS)	36	36
2.	Setuju (S)	46	46
3.	Tidak Setuju (TS)	17	17
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	1
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisioner IV. No. 34

Berdasarkan tabel 44, diketahui bahwa dari 100 orang responden yang memilih jawaban Sangat Setuju (SS) sebanyak 36% atau 36 orang dan yang memilih jawaban Setuju (S) sebanyak 46% atau 46 orang. Hal ini menunjukkan bahwa pembaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos sudah memperoleh sarana untuk melepaskan diri dari kejenuhan. Sedangkan responden yang memilih jawaban Tidak Setuju (TS) sebanyak 17% atau 17 orang dan yang memilih jawaban Sangat Tidak Setuju (STS) sebanyak 1% atau 1 orang. Hal ini menunjukkan bahwa pembaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos setuju akan mencari sarana melepaskan atau terpisah dari permasalahan secara psikologis yang membutuhkan penyelesaian. Sehingga dapat dikatakan bahwa rubric DBL pada Harian Jawa Pos dapat memuaskan para pembacanya pada motif hiburan ini.

Berdasarkan keempat pertanyaan untuk kategori kepuasan yang diperoleh pembaca Harian Jawa Pos pada motif hiburan yakni, memperoleh hiburan, untuk memperoleh informasi dalam mengisi dan menghabiskan waktu luang, memperoleh sarana untuk bersantai, memperoleh sarana untuk melepaskan diri dari kejenuhan dalam melakukan aktivitas diperoleh skor terendah 4 dan skor tertinggi 16. Penentuan range untuk motif hiburan adalah sebagai berikut :

Skor tertinggi : jumlah soal per kategori motif x skor tertinggi

Skor terendah : jumlah soal per kategori motif x skor terendah

Jenjang : 3

$$\text{Interval} = \frac{\text{Skor jawaban tertinggi} - \text{Skor jawaban terendah}}{\text{Jenjang yang diinginkan}}$$

Maka :

$$\text{Interval} = \frac{(4 \times 4) - (4 \times 1)}{3} = 4$$

Dengan demikian, pemberian skor pada jawaban responden adalah sebagai berikut :

- a. GO motif hiburan Rendah = 4 – 7
- b. GO motif hiburan Sedang = 8 – 11
- c. GO motif hiburan Tinggi = 12 – 16

Jadi interval untuk menganalisis pada penelitian kepuasan yang diperoleh pembaca Harian Jawa pos pada motif hiburan adalah 4.

Kemudian disusun jawaban responden sebagaimana terdapat pada tabel 44 berikut :

Tabel 45.
Kepuasan Yang Diperoleh (GO) Pada Motif Hiburan Dalam Membaca
Rubrik DBL Pada Harian Jawa Pos
(n = 100)

No.	Kategori	Frekuensi	%
1.	Rendah	2	2
2.	Sedang	33	33
3.	Tinggi	65	65
	Jumlah	100	100

Sumber : Kuisisioner IV. No. 31 - 34

Berdasarkan tabel 45, dapat diketahui bahwa dari 100 orang responden yang membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos memiliki kategori rendah sebesar 2% atau 2 orang, kategori sedang 33% atau 33 orang, dan kategori tinggi 65% atau 65 orang.

Data ini menunjukkan bahwa rubric DBL pada Harian Jawa Pos sudah dapat memenuhi kebutuhan dari pembacanya pada motif hiburan. Ini dapat dilihat dari *Gratification Sought* tinggi mencapai 69% atau 69 orang namun pada *Gratification Obtained* turun menjadi 65% atau 65 orang. Sedangkan pada kategori sedang GS sebesar 30% atau 30 orang namun pada GO terjadi kenaikan menjadi 33% atau 33 orang. Hal ini menunjukkan bahwa rubric DBL pada Harian Jawa pos sudah memuaskan pembacanya pada motif hiburan.

4.2. Analisa Data dan Pengujian Hipotesis

4.2.1. Analisa Data

Data-data yang diperoleh dari lapangan dengan menggunakan alat ukur berupa kuisioner terlebih dahulu diolah dengan menggunakan tahapan-tahapan berikut ini :

1. Masing-masing pertanyaan dari angket dipilah-pilah menurut kategori motifnya.
2. Setelah dikelompokkan, setiap pertanyaan dari jawaban dinilai berdasarkan skor :
 - a. Skor 4 untuk jawaban Sangat Setuju (SS)
 - b. Skor 3 untuk jawaban Setuju (S)
 - c. Skor 2 untuk jawaban Tidak Setuju (TS)
 - d. Skor 1 untuk jawaban Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Skor-skor tersebut kemudian dijumlahkan untuk setiap kategori kepuasan yang diharapkan (*Gratification Sought*) pada setiap motif, sehingga diperoleh :
 - a. Skor *Gratification Sought* pada motif informasi
 - b. Skor *Gratification Sought* pada motif identitas pribadi
 - c. Skor *Gratification Sought* pada motif integrasi dan interaksi sosial
 - d. Skor *Gratification Sought* pada motif hiburan
4. Demikian pula dengan kepuasan yang diperoleh (*Gratification Obtained*), skor tersebut dijumlahkan pula untuk setiap kategori kepuasan yang diperoleh pada setiap motif, sehingga diperoleh :
 - a. Skor *Gratification Obtained* pada motif informasi
 - b. Skor *Gratification Obtained* pada motif identitas pribadi

- c. Skor *Gratification Obtained* pada motif integarsi dan interaksi sosial
 - d. Skor *Gratification Obtained* pada motif hiburan
5. Kemudian masing-masing skor untuk setiap kategori *Gratification Sought* dan kategori *Gratification Obtained* dimasukkan dalam rumus statistik t-test (uji-t) untuk menguji ada tidaknya kesenjangan kepuasan.

Adapun kegunaan uji-t (t-test) dalam penelitian ini adalah untuk menguji apakah perbedaan rata-rata (mean) dari GS sebelum membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos dengan GO setelah membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos merupakan perbedaan signifikan atau hanya disebabkan kesalahan sampling.

Uji hipotesis dengan menggunakan t-test dilakukan dengan membandingkan mean skor GS sebelum membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos dengan mean skor GO setelah membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos. Tujuannya untuk mengetahui ada tidaknya kesenjangan kepuasan dari perbedaan yang signifikan sehingga dapat dideskripsikan apakah rubric DBL pada Harian Jawa Pos sudah bisa memuaskan pembacanya atau tidak.

4.2.2. Pengujian Hipotesis

Selanjutnya ditentukan α (level signifikasi) = 0,05 dan $t = 2$ -tailed (2 ekor), signifikansi hasil uji hipotesis selengkapnya dapat dilihat dan dijelaskan sebagai berikut :

1. Perbandingan perhitungan t-test *Gratification Sought* (GS) dan *Gratification Obtained* (GO) pada motif informasi dengan jumlah responden sebanyak 100 orang diperoleh :

- a. Mean skor untuk *Gratification Sought* (GS) motif informasi sebesar 15,08
- b. Mean skor untuk *Gratification Obtained* (GO) motif informasi sebesar 15,22
- c. *Standart Error Mean* (SDm) *Gratification Sought* sebesar 0,508
- d. *Standart Error Mean* (SDm) *Gratification Obtained* sebesar 0,531
- e. Nilai t (2-tailed) sebesar 0,137
- f. Nilai $\alpha = 0,05$; db = 198 perpotingan di 1,960

Karena $t < \alpha$ ($0,137 < 1,960$) maka H_0 diterima dan H_A ditolak, artinya bahwa ada perbedaan signifikan antara GS pada motif informasi ketika membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos dengan GO setelah membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos. Karena mean skor GS lebih kecil daripada mean skor GO ($GS < GO$), maka dapat dikatakan bahwa terjadi kesenjangan kepuasan antara GS dan GO terhadap rubric DBL pada Harian Jawa Pos atau dengan kata lain, berdasarkan perhitungan ini rubric DBL pada Harian Jawa Pos sudah dapat memuaskan kebutuhan pembaca akan pemenuhan informasi.

2. Perbandingan perhitungan t-test *Gratification Sought* (GS) dan *Gratification Obtained* (GO) pada motif identitas pribadi dengan jumlah responden sebanyak 100 orang diperoleh :

- a. Mean skor untuk *Gratification Sought* (GS) motif informasi sebesar 11,09
- b. Mean skor untuk *Gratification Obtained* (GO) motif informasi sebesar 9,15
- c. *Standart Error Mean* (SDm) *Gratification Sought* sebesar 0,405
- d. *Standart Error Mean* (SDm) *Gratification Obtained* sebesar 0,351
- e. Nilai t (2-tailed) sebesar 2,232
- f. Nilai $\alpha = 0,05$; $db = 198$ perpotingan di 1,960

Karena $t > \alpha$ ($2,232 > 1,960$) maka H_0 ditolak dan H_A diterima, artinya bahwa ada perbedaan signifikan antara GS motif identitas pribadi ketika membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos dengan GO setelah membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos. Karena mean skor GS lebih besar dari mean skor GO ($GS > GO$), maka dapat dikatakan bahwa terjadi kesenjangan kepuasan antara GS dan GO terhadap rubric DBL pada Harian Jawa Pos atau dengan kata lain, berdasarkan perhitungan ini rubric DBL pada Harian Jawa Pos belum dapat memuaskan kebutuhan pembaca akan motif identitas pribadi.

3. Perbandingan perhitungan t -test *Gratification Sought* (GS) dan *Gratification Obtained* (GO) pada motif integrasi dan interaksi sosial dengan jumlah responden sebanyak 100 orang diperoleh :

- a. Mean skor untuk *Gratification Sought* (GS) motif informasi sebesar 11
- b. Mean skor untuk *Gratification Obtained* (GO) motif informasi sebesar 9,72

- c. *Standart Error Mean (SDm) Gratification Sought* sebesar 0,4
- d. *Standart Error Mean (SDm) Gratification Obtained* sebesar 0,364
- e. Nilai t (2-tailed) sebesar 1,464
- f. Nilai $\alpha = 0,05$; $db = 198$ perpotingan di 1,960

Karena $t < \alpha$ ($1,464 < 1,960$) maka H_0 diterima dan H_A ditolak, artinya bahwa ada perbedaan signifikan antara GS motif integrasi dan interaksi sosial ketika membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos dengan GO setelah membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos. Karena mean skor GS lebih besar dari mean skor GO ($GS > GO$), maka dapat dikatakan bahwa terjadi kesenjangan kepuasan antara GS dan GO terhadap rubric DBL. pada Harian Jawa Pos atau dengan kata lain, berdasarkan perhitungan ini rubric DBL pada Harian Jawa Pos belum dapat memuaskan kebutuhan pembaca akan motif integrasi dan interaksi sosial.

4. Perbandingan perhitungan t -test *Gratification Sought* (GS) dan *Gratification Obtained* (GO) pada motif hiburan dengan jumlah responden sebanyak 100 orang diperoleh :
 - a. Mean skor untuk *Gratification Sought* (GS) motif informasi sebesar 11,09
 - b. Mean skor untuk *Gratification Obtained* (GO) motif informasi sebesar 11.39
 - c. *Standart Error Mean (SDm) Gratification Sought* sebesar 0,403
 - d. *Standart Error Mean (SDm) Gratification Obtained* sebesar 0,364
 - e. Nilai t (2-tailed) sebesar 0,328
 - f. Nilai $\alpha = 0,05$; $db = 198$ perpotingan di 1,960

Karena $t < \alpha$ ($0,328 < 1,960$) maka H_0 diterima dan H_A ditolak, artinya bahwa ada perbedaan signifikan antara GS motif hiburan ketika membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos dengan GO setelah membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos. Karena mean skor GS lebih kecil dari mean skor GO ($GS < GO$), maka dapat dikatakan bahwa terjadi kesenjangan kepuasan antara GS dan GO terhadap rubric DBL pada Harian Jawa Pos atau dengan kata lain, berdasarkan perhitungan rubric DBL pada Harian Jawa Pos sudah dapat memuaskan kebutuhan pembaca akan motif hiburan.

Setelah mengukur antara mean skor GS ketika membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos dan GO setelah membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos maka bisa dibandingkan untuk kemudian bisa dicari kesenjangan (*discrepancy*) antara mean skor GS dan mean skor GO, sehingga dapat diketahui kepuasan pembaca terhadap rubric DBL pada Harian Jawa Pos tersebut.

Semakin jauh selisih perbedaan atau kesenjangan antara mean skor GS dan mean skor GO semakin tidak memuaskan media tersebut, hal ini apabila GS lebih besar dari GO. Dengan perbedaan selisih yang terlalu besar menunjukkan bahwa dari beberapa kebutuhan yang ingin dipenuhi melalui media tersebut ternyata hanya sebagian saja yang dapat terpenuhi. Perbedaan mean yang tidak terlalu jauh atau dapat dikatakan selisih meannya kecil, menunjukkan bahwa motif awal individu dapat memenuhi beberapa kebutuhan jika dibandingkan dengan individu yang memiliki selisih perbedaan mean yang besar. Demikian pula sebaliknya apabila GO lebih besar dari GS maka terjadi kesenjangan kepuasan, tetapi dalam hal ini individu memperoleh kepuasan. Artinya bahwa apa yang diperoleh lebih

besar dari yang diharapkan ketika membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos. dengan kata lain semua kebutuhan individu dapat terpenuhi dengan membaca rubric DBL pada harian Jawa Pos pada salah satu motif tertentu.

Kesenjangan kepuasan tersebut dapat terjadi karena pada dasarnya setiap individu menggunakan media massa dengan tujuan yang tidak sama. Harapan-harapan atau motif awal individu ketika membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos tidak sama, sehingga tidak semuanya dapat terpenuhi. Hasil selisih perbedaan mean dari perhitungan t-test, mean skor secara keseluruhan ternyata rubric DBL untuk dua motif yaitu : motif informasi dan motif hiburan sudah dapat memuaskan pembaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos. Sedangkan pada dua motif lainnya, yaitu motif identitas pribadi dan motif integrasi dan interaksi social, belum dapat memberikan kepuasan bagi pembacanya. Secara spesifik bila dilihat dari uji-t ditemukan untuk motif informasi terdapat kesenjangan antara mean skor GS dan mean skor GO dengan selisih yang tidak terlalu banyak. Perbedaan mean skor antara GS dan GO motif informasi sebesar 0,14 dimana $GS < GO$. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa rubric DBL pada Harian Jawa Pos sudah dapat memberikan kepuasan pada pembacanya. Hal ini menunjukkan bahwa informasi yang diperoleh oleh pembacanya sudah sesuai dengan kebutuhannya.

Sedangkan untuk motif identitas pribadi perbedaan mean skor GS dan GO yaitu sebesar 1,94 dimana $GS > GO$. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa rubric DBL pada Harian Jawa Pos belum dapat memberikan kepuasan pada pembacanya. Kesenjangan antara motif dan kepuasan yang muncul bisa juga

disebabkan munculnya rubric-rubrik baru yang belum bisa menyesuaikan dengan harapan pembacanya.

Ditentukan juga dalam penelitian ini pada motif integrasi dan interaksi social belum dapat memberikan kepuasan bagi pembacanya melalui isi berita di rubric DBL pada Harian Jawa Pos. selisih antara mean skor GS dan GO yakni 1,28 dimana $GS > GO$. Hal ini dapat diinterpretasikan bahwa rubric DBL kurang dapat menyatu disebabkan oleh banyaknya rubric-rubrik yang lebih menarik, sehingga rubric DBL hanya menjadi rubric pendamping atau pelengkap untuk rubric-rubrik lain. Oleh karena itu rubric DBL harus memiliki strategi khusus dalam mendekati pembacanya untuk menciptakan kedekatan secara emotional maupun geografis.

Sedangkan pada motif hiburan hiburan dalam penelitian ini ditemukan sudah dapat memberikan kepuasan terhadap pembacanya, selisih antara mean skor GS dan GO yaitu 0,3 dimana $GS < GO$. Hal ini menunjukkan motif hiburan sudah mampu memberikan kepuasan terhadap keinginan pembacanya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dari data yang telah dikumpulkan dan telah dihitung pada bab IV, maka penulis mendapatkan kesimpulan yang hasilnya sebagai berikut :

1. Pada motif informasi, terdapat kesenjangan *Gratification Sought* ketika membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos dengan *Gratification Obtained* setelah membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos. Dimana *Gratification Sought* lebih kecil dari *Gratification Obtained* ($GS < GO$), artinya kebutuhan yang diperoleh lebih banyak dari kebutuhan yang diinginkan pembacanya. Hal ini menunjukkan bahwa rubric DBL pada Harian Jawa Pos sudah dapat memuaskan pembacanya dalam perolehan kebutuhan akan informasi.
2. Pada motif identitas pribadi, terdapat kesenjangan yang signifikan *Gratification Sought* ketika membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos dengan *Gratification Obtained* setelah membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos. Dimana *Gratification Sought* lebih besar dari *Gratification Obtained* ($GS > GO$), artinya kebutuhan yang diperoleh lebih sedikit dari kebutuhan yang diinginkan pembacanya. Hal ini menunjukkan bahwa rubric DBL pada Harian Jawa Pos belum dapat memuaskan pembacanya dalam perolehan informasi akan kebutuhan pada identitas pribadi.

3. Pada motif integrasi dan interaksi sosial, terdapat kesenjangan yang signifikan *Gratification Sought* ketika membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos dengan *Gratification Obtained* setelah membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos. Dimana *Gratification Sought* lebih besar dari *Gratification Obtained* ($GS > GO$), artinya kebutuhan yang diperoleh lebih sedikit dari kebutuhan yang diinginkan pembacanya. Hal ini menunjukkan bahwa rubric DBL pada Harian Jawa Pos belum dapat memuaskan pembacanya dalam perolehan informasi akan kebutuhan pada integrasi dan interaksi sosial.
4. Pada motif hiburan, terdapat kesenjangan *Gratification Sought* ketika membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos dengan *Gratification Obtained* setelah membaca rubric DBL pada Harian Jawa Pos. Dimana *Gratification Sought* lebih kecil dari *Gratification Obtained* ($GS < GO$), artinya kebutuhan yang diperoleh lebih banyak dari kebutuhan yang diinginkan pembacanya. Hal ini menunjukkan bahwa rubric DBL pada Harian Jawa Pos sudah dapat memuaskan pembacanya dalam perolehan informasi akan kebutuhan hiburan.

5.2. Saran

Setelah dilakukan penelitian dan pengamatan, maka penulis ingin memberikan saran sebagai berikut :

1. Harian Jawa Pos harus tetap mempertahankan citra dan tradisi sebagai koran dengan oplah terbesar di Indonesia. Harian Jawa pos harus

memberikan trobosan dan berita-berita yang fresh setiap hari, agar pembaca terus loyal kepada Harian Jawa Pos.

2. Rubric DBL pada Harian Jawa Pos sebaiknya memberikan informasi yang lebih tentang figure yang bisa dijadikan panutan, teknik bermain bola basket, tips-tips tentang bagaimana membangkitkan semangat sebelum bertanding, dsb. Sehingga pembaca memiliki tambahan informasi untuk pemahaman tentang olah raga bola basket dan dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan, 2006. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Jakarta : Kencana
- Dariyo, Agus, 2004. *Psikologi Perkembangan Remaja*, Bogor : Ghalia Indonesia
- Effendy, Onong Uchjana, 1993. *Dinamika Komunikasi*, Bandung : PT. Remaja Rosda Karya
- Hadi, Sutrisno, 2000. *Statistik II*, Yogyakarta : Penerbit Andi
- Junaedhie, Kurniawan, 1995. *Rahasia Dapur Majalah di Indonesia*, Jakarta : Gramedia
- Kasali, Rhenald, 1995. *Manajemen Periklanan (Konsep dan Aplikasinya di Indonesia)*, Jakarta : Pustaka Umum Grafiti
- Littlejohn, Stephen W, 1996. *Theories of Human Communication*, California : Wadworth Publishing Company
- McQuail, Dennis, 2002. *Teori Komunikasi Massa*, Jakarta : Erlangga
- Nazir, Moh, 2005. *Metode Penelitian*, Jakarta : Ghalia Indonesia
- Purwanto, N. M., 2000. *Psikologi Pendidikan*, Cetakan ke-13, Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Rakhmat, Jalaluddin, 2001. *Metode Penelitian Komunikasi*, Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Sumanto, 2002. *Pembahasan Terpadu Statistik dan Metodologi Riset*, Yogyakarta : Andi
- Winarso, Herupuji, 2005. *Sosiologi Komunikasi Massa*, Jakarta : Prestasi Pustaka

Non Book :

- Subiakto, Henry, *Hand-out Penelitian Agenda Setting dan Uses and Gratification*, Surabaya : Fisip-Unair, 2000
- Kamus Umum Bahasa Indonesia, 1982
- <http://www.deteksibasketball.com/dblthemagazine>, diakses pada 25 Februari 2010
- Company Profile DBL